



# WIR HABEN SPASS AUF UNSEREM KONTO



Wenn Sie die Sparkasse einspannen, können Sie im Urlaub noch besser ausspannen. Weil mit dem Girokonto Ihre ganzen Finanzen geregelt

und Sie auch unterwegs gut bei Kasse sind. Denn: Zum Girokonto gibt es die **\$**CARD, mit der Sie an vielen Geldautomaten rund um die Uhr Bares bekommen.

Dieser Super-Service ist für junge Leute

besonders kostengünstig. Genau wie die Kontoführung, z.B. Ein- und Auszahlungen, Daueraufträge und Kontoauszüge.

Der persönliche Geldberater bei der Sparkasse ist mit Rat und Tat für Sie da.
Und sorgt dafür, daß der Spaß auf Ihr Konto geht.

wenn's um Geld geht - Sparkasse

Ein Unternehmen der sFinanzgruppe







Drei Kandidaten, die für den Preis "Spiel des Jahres" in Frage kamen. Ab Seite 116 werden die Gewinner in den einzelnen Rubriken präsentiert.

#### And the winner is...

nachlesen.

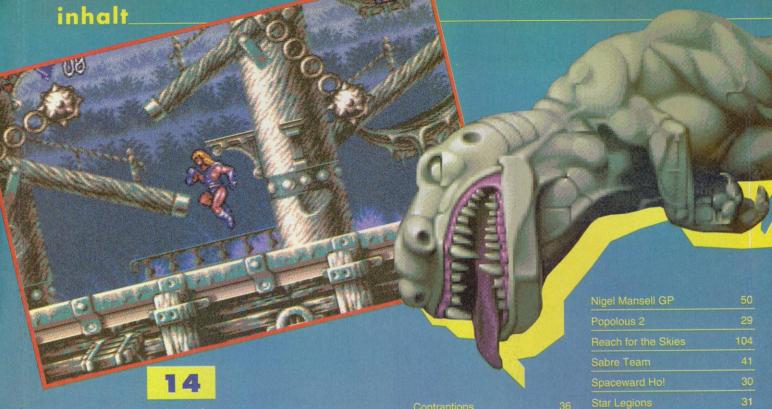
Wenn sich eine Redaktion zusammensetzt, um die Spiele des Jahres zu bestimmen, ist bereits für ausreichend Konfliktstoff gesorgt. Reden gleich zwei Expertenteams mit, dann wird's chaotisch. Zum ersten Mal in der POWER-PLAY-Geschichte wurden die begehrten Preise von einer Zwölf-Mann-Jury vergeben. Alle Redakteure von POWER PLAY und dem Schwestermagazin VIDEO GAMES tummelten sich eines nachmittags um den Konferenztisch, zückten Wertungslisten und Notizblöcke, Kugelschreiber und Gummibärchen. Während die Awards für Computerspiele noch halbwegs freundlich und sachlich ausdiskutiert wurden, hatten die Stimmbänder bei den Videospieldiskussionen Hochkonjunktur. Nachdem persönliche Angriffe, rhetorische Worthülsen und fliegendes Haribo-Konfekt langsam abflaute, dominierten schließlich Antwortkarte doch die sachlichen Argumente. Auf den Seiten 116 POWER PLAY bis 129 könnt Ihr das Ergebnis der Expertensitzung

Markt&Technik Verlag AG Redaktion Hans-Pinsel-Str. 2 Abgesehen von der üblichen Redaktionshektik sitzt uns nach wie vor der DTP-Teufel im Nacken. Obwohl 8013 Haar mit Hochdruck an unserer Macintosh-Anlage gearbeitet wird, kämpfen wir noch mit diversen Technikproblemen. So kommt unser Netzwerk (acht Mac-Anlagen sind miteinander verbunden) mit den gigantischen Speichermengen nur schleppend zurecht ein einzelnes Bildschirmfoto schluckt als Daten-File frecherweise über 1 MByte. Selbst unsere High-End Gigabyte-Festplatte macht nach zwei Ausgaben speichertechnisch schlapp. Angesichts dieser MByte-Dimensionen lächeln wir noch über angebliche Speicherriesen ein 20-MByte-MS-DOS-Adventure oder ein 16-MBit-Super-Nintendo-Modul kann uns nicht mehr schocken.

Gag am Rande: Die deutsche Bundespost scheint Knut als "gültiges Zahlungsmittel" zu akzeptieren - oder hat ein gestreßter Postbeamter nur beide Augen zugedrückt?

Einen sonnigen Wintermonat ohne Speicherplatzprobleme

Dower-Hay-leam



Beherzt: Lionheart, das bärenstarke Actionspiel für den Amiga

Aktuell

Electronic Arts geht in die Luft: Space Hulk

Son of Chuck: Der zukünftige

Fußstapfen von Daddy

# Unter der Lupe

Die besten Spiele	
Laser Age	122
16-Bit-Konsolen: Wichtiges und witziges Zubehör	130
Zu Besuch bei Origin	

#### Computerspieletests

Ancient Art of War	
Battles of Destiny	
Chaos Engine	

Contraptions	36
Cool World	42
Cytron	44
Daughter of Serpents	32
Dynatech	
Elysium	28
Erben des Thrones	24
Front Page Football	
Gemfire	
Gobliins 2	
Harrier	103
Incredible Machine	
Jewelbox	

### Terminator 46

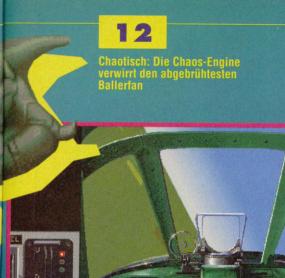
Campaign, Robocop	105
Elf, Sim Life	105
Oxyd, Dynatech, Megatraveller 2	106
Hook, Campaign	107

#### **Videospieletests**

Bio-Hazard Battle	140
Death Valley Ralley	138
Ecco, the Dolphin	137
Harley's Humungous	
Adventure	136
Magical Quest	134
Road Rash 2	
Super Star Wars	132
Videospiele Kurztests	

# Videospiele Kurztests Xenon 2. Back to the Future 3 142 Sonic Blast Man. Sküljagger 142 Captain America, James Bond jr 142 Chuck Rock 145 Handheld Corner 126 Lemmings, Looney Tunes 126 Rocky Bullwinkle, Home Alone 2 128

22 Scharf: Auf den Castles 2-Verlierer wartet der Bildschirmhenker





105

RADIO DD1

> Senkrechtstarter: Der Harrier hebt endgültig ab.

132

Machtvoll: Super Star Wars auf dem Super NES sieht nicht nur gul aus, sondern spielt sich auch sehr nu

	129
Popeye 2	
Super Off Road	128

#### Rubriken

Editorial	3
Hitparaden	
Leserbriefe	
ZDF-Corner	
Scenery Corner	
Compilation Corner	
Headware, Musik, Bücher, Filme	
Vorschau auf die kommende Ausgabe	
Inserentenverzeichnis	

#### Power Tips

#### Computerspieletips

Amazon Guardians of Eden	
Clik-Clak	
Das schwarze Auge	79
Indiana Jones 4	
	62
MC Donald Land	

Motorhead	
Risky Woods	
Sensible Soccer	
Spellcasting 301	
The Terminator 2029	
Wizkid	62
Videospieletips	
	82
Taz-Mania	82
Wings 2	82
Faceball 2000	86
Wimbledon	
Space Football	
Super Mario Kart	
Spanky's Quest	90
John Madden Football '92	
Chie Book	

Clue Book

Ultima Underworld, i eii 1



12

Knifflig: In der Chaos-Engine lobi der Action-Rär



67,90 DM 60,90 DM 7,979 DM Rome AD 92\*\*
63,90 DM Scenario\*
60,90 DM Scrobble\*\*\*
AA. Shad. of Beast 3\*\*
74,90 DM Silly Putty\*\*
67,90 DM Simulations\*\*\*
60,90 DM Spec. Forces\*\*
54,90 DM Street Fight. 2\*\*
66,90 DM Super Hero\*\*\* 60,90 DM 49,90 DM A.A. 74,90 DM 54,90 DM 60,90 DM 54,90 DM Walker\*\* A.A. Waxworks A.A. 60,90 DM A.A. Waxworks\* 26,90 DM Ween\*\*\* 54,90 DM Winter Chall.\*\* A.A. 67,90 DM 60,90 DM Wiz Kid\*\* 54,90 DM 49,90 DM 54,90 DM Zyconix\*\*

Pinball Fant.\*\* nur 60,90 DM Wing Commander\* nur 81,90 DM Wir liefern nahezu alle auf dem deutschen Markt erhältlichen Spiele zu

A.A. Lord of Rings\*
54,90 DM Lotus 3 Fin. Ch.\*\*
60,90 DM Lure of Temptr.\*
60,90 DM Mad TV Data\*
67,90 DM Manch. Un. Eur.

67,90 DM Megamix\*\*
66,90 DM Mega Sports\*\*

\*=deutsche V. \*\*= deutsche Anl./Handbuch \*\*\*=noch nicht bekannt Nicht alle Spiele waren zur Zeit der Drucklegung bereits lieferbar. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise variieren, Ladenöffnungszeiten erfragen. Versandkosten: Vorkasse 6,90 DM, NN 9,90 DM zzgl. NN-Gebühr. Ab 250,- DM versandkostenfrei. Ausland n. Vorkasse 18,- DM. Es gelten unsere AGB.



ie Genestealer sind ein biologisches Wunderwerk: Sie bestehen fast nur aus scharfen Zähnen und Klauen, umgeben von einem undurchdringbaren Panzer. Allerdings sind die Fortpflanzungsorgane nicht ganz so gut entwickelt. Zum Ausbrüten Nachkommenschaft Ihrer benötigen sie einen Fremdkörper - zum Beispiel einen Men-

Um ihren Paarungsgelüsten nachzukommen, richten sich die widerstandsfähigen Biester in verlassenen Raumwracks häuslich ein und planen die Unterjochung der Menschheit. Die einzige Hoffnung der Erdbewohner ist die Eliteeinheit 'Terminator Space Marines": Eine fünf Mann starke, schwerbewaffnete Schwadron wird auf den belagerten Schauplätzen abgesetzt und muß die läufigen Monster vernichten.

d

Ihr steuert das Soldatengrüppchen durch finstere 3-D-Gänge und -Räume. Um den garstigen Aliens ein Schnippchen zu schlagen, dürft Ihr die Soldatengruppe aufteilen. Ihr könnt die Marines einzeln anwählen und sie zum Beispiel vor Türen postieren oder Gänge bewachen lassen. In der Mitte des Bildschirms wird das Blickfeld des gerade aktivierten Kämpfers groß darge-

Stolzerfüllt zieht der "Terminator Space Marine" in den Kampf gegen die Raumrüpel



Campaign\*

Chaos Engine\*\*

Civilization\*
Cool World\*\*\*

Crazy Cars 3\*\*

Creepers\*\*\*
Curse of Ench.\*\*
Dark Q. o. Kr.\*

Das schw. Auge\* Der Patrizier\*





Wild, wütend, widerstandsfähig: die Genestealer

der Mitte seht Ihr den Ausblick des aktierten Kämpfers, die oberen vier Fenster hen die Sicht seiner Kollegen wieder

Der Lageplan offenbart Euer Schicksal: Drei Aliens haben noch nicht gefrühstückt und nähern sich gnadenlos.

Im Weltall hört Dich keiner schreien

stellt. Die Ereignisse in der Umgebung der anderen Marines sind in kleineren Fenstern zu sehen. Obwohl die Truppe mit feurigen Flammenwerfern, stahlharten "Power Gloves" und schmucken Kampfpanzern ausgerüstet ist, kommt man den Aliens mit bloßer Waffengewalt allein nicht bei. Euer taktisch-strategisches Talent ist genauso gefragt wie ein schneller Trigger-Finger. Auf einer Übersichtskarte plant Ihr die nächsten Schritte der Einsatz-Crew. Trefft Ihr auf eines der miesen Aliens, kommt's zum 3-D-Echtzeitkampf.

Space Hulk basiert auf dem Warhammer-40 000-Szenario des renommierten Rollenspielherstellers Games Workshop und sollte Ende Januar für PCs und Amigas in den Geschäften ausliegen.

#### Der Zwillingsbruder

Schon vor knapp einem Jahr konnten ambitionierte Bildschirm-Marines gegen die Genestealer in den Kampf ziehen. Gremlin's Space Crusade ba-siert auf der gleichen Warhammer-40 000-Geschichte des Games Workshop. Der deutlichste Unterschied: Beim brandneuen Space Hulk von Electronic Arts bekommt Ihr einen gruseligen 3-D-Ausblick geboten die Space-Crusade-Marines könnt Ihr in der übersichtlichen Vogelperspektive betrachten, bei direkten Konfrontationen mit den Aliens wird auf eine isometrische 3-D-Darstellung umgeschaltet.



Space Crusade: Gremlin's Warhammer-40 000-Umsetzung

Möchten auch Sie eine Royal Soft Niederlassung in Ihrer Stadt eröffnen? Sprechen Sie einfach mit uns! Partner in D, Lux, B, NL, CH und A gesucht!

Innerhalb der Schweiz gelten etwas veränderte Preise!

# Royal Soft

Winsterstr. 43 • 4330 Mülheim a. d. Ruhr Tel.: 02 08/48 00 50 • Fax: 02 08/48 00 25

**ACHTUNG** 



Game	Ami	PC
Lotus III	66,90	
HUMANS	59,99	63,33
Wing Commander 1/2 D	86,99	93,99
Der Patrizier D	71,99	86,99
Indiana Jones 4 D	83,94	86,99
Prophecy of the Shadow D	71,99	86,99
Aquatic Games	63,22	
ZOOL	56,93	
Mantris		114,99
1869	79,88	92,94
KGB	76,97	76,96
BC Kid	63,21	
Gunship 2000	83,77	95,54
Rome AD 92	72,88	72,88
Bill's Tomato Games	63,21	
Street Fighter 2	59,30	67,30
ATAC	87,12	93,77
Nigel Mansell's WC	57,14	67,24

# NEUERÖFFNUNGEN Versand & Ladenverkauf Martin Rösch Münchinger Straße 30 W-7257 Ditzingen Telefon: 07156/28884 Telefon: 07156/951212 Baden-Württemberg kommt zu uns! Royal Soft kommt in die Schweiz! Royal Soft Daniel Frank Schachener Straße 32 CH-4653 Obergösgen Versand Telefon: 062/354849

Game	Ami	PC
Legend of Kyrandia	68,99	69,44
Premiere D	72,32	
DSA - Die Schicksalsklinge D	79,90	89,90
Push over	72,32	79,99
Waxworks	64,03	69,42
Links (386 pro)	92,99	109,90
Vikings Fields of Conquest	72,32	87,99
Hexuma D	79,90	89,90
Dream Team	59,97	67,23
Historie Line	83,33	89,99
Troddlers	62,12	
Ultima 7		109,90
Formula one Grand Prix		97,88
Castles 2		91,84
Comanche Overkill		94,24
Pinball Fantasies	57,30	
Kings Quest 6		84,33
Lemmings 2	71,99	84,44
BAT 2	77,34	86,13

Persönlicher Bestellservice bis 22.00 Uhr. Elterntelefon mit Hotline.

Versandkosten: NN + DM 8,00 + Vorkasse im Inland: per EC-Scheck + DM 7,00 - Ausland: per EC-Scheck + DM 35,00
Bei Software ab DM 250,00 Bestellwert im Inland Versandkostenfrei.
Angebote freibleibend!

öhlenmenschen werden sich erinnern: Im ersten Teil der Vorzeitsaga ging Frühmensch Chuck auf die Suche nach seiner Liebsten. Kaum mit der Keule eingefangen und sicher in der Wohnhöhle verstaut, wurde die reizende Ophelia von Erzbösewicht Garry Gritter geraubt. Chuck schulterte den nächsten Kieselstein und stürtzte sich ins Abenteuer. Nach viel Aufregung und Gefahren (unter anderem erkundeten wir die Innereien eines Dynosauriers), konnten wir den Kidnapper zur Strecke bringen. Das Eheweib sank uns in die behaarten Arme und wir setzten uns zur

Inzwischen sind 18 Monate vergangen. Chuck ist ein erfolgreicher Produzent von Steinzeitautomobilen geworden, während Darling Ophelia in der Höhle sitzt und an Kindersachen häkelt. Wen wundert's, daß bei soviel frühbürgerlicher Idvlle Nachwuchs unterwegs ist. Während der Kinderstorch den Junior zu Hause abliefert, bekommt Chuck Senior in seiner Fabrik weniger angenehmen Besuch. Die Konkurrenz steht vor der Tür und raubt nicht nur die Konstruktionspläne für den Steinzeit-VW, sondern auch den Erfinder. Chuck Junior, kaum der Mutterbrust entwöhnt, greift zu Nuckel und



Core Design's Vorzeige-Neandertaler Chuck Rock hängt die Keule an den Nagel und schickt den Nachwuchs ins Rennen: Im neuen Spiel macht Son of Chuck die Steinzeit unsicher.

Minikeule und heftet sich an die Fersen der Rüpel.

Wie im letzten Spiel sein Erzeuger, muß auch Son of Chuck das scrollende Paläolytikum von links nach rechts durcheilen. Anders als der Papa arbeitet Söhnchen nicht mit Bauchstoß und harten Wackermännern, sondern läßt die Keule sprechen. Bis zum jeweils wartenden Level-Obermotz müssen wir allerlei Getier Gelichter mit dem bearbeiten. Hartholzprügel Wer dabei nicht ganz so virtuos mit dem Joystick umgeht, darf den Schwierigkeitsgrad variieren. Wer vom etwas einfallslosen Leveldesign des ersten Teils enttäuscht wurde, wird sich über neue, verwinkelte Landschaften und Höhlen mit reichlich Plattformfutter freuen. Zeigt Sohnemann dieersten Ermüdungserscheinungen, müßt Ihr schleunigst Milchenergie tanken. Nachfüll-Tetra-Packs liegen bekanntlich überall in der Steinzeit herum und müssen von uns nur noch eingesammelt werden. Bleibt der Nachschub an wichtigem Eiweiß aus, geht unser Held in die Knie und wir brechen eins der drei Continues an. Werden die Programmierer nicht vorher vom Saurier gefressen, dürfen Amiga-Neanderthaler im April lostoben und den Steinzeitpapa retten.



Im Urwald sind sogar die Käfer größer als

> Klein-Dyno wartet sicher auf eine Keulenkur



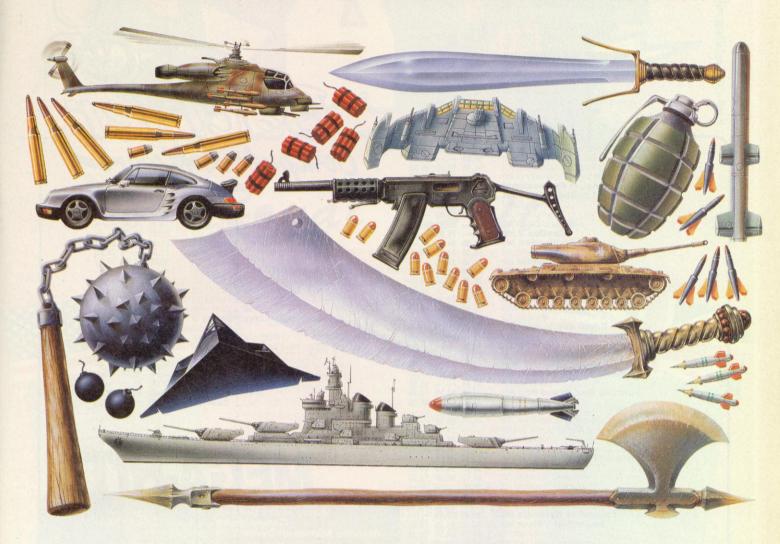


Der Vulkan spuckt, und wir bekommen





#### AUCH MIT DER STÄRKSTEN ÜBERMACHT...



#### ..WIRST DU SPIELEND FERTIG!



WILLST DU DICH GEGEN DIE SCHWERE ARTILLERIE VON HEUTE WEHREN, BRAUCHST DU EINEN STARKEN VERBÜNDETEN. HOL DIR DAS GRAVIS GAMEPAD™, DAS DAUERFEUER-JOYPAD MIT DEM KÄMPFERISCHEN CHARAKTER. FÜR LINKS- UND RECHTSHÄNDER. MIT 4 UNABHÄNGIGEN KNÖPFEN UND ABNEHMBAREN JOYSTICK. KOMPATIBEL MIT ALLEN PERSONAL COMPUTER

GAMEPORTS. HAST DU ERST DAS GRAVIS GAMEPAD™ IN DER HAND, WIRST DU MIT ALLEN GEGNERN SPIELEND FERTIG. DAS GRAVIS GAMEPAD™

IST ÜBERALL ERHÄLTLICH, BEIM HÄNDLER ODER IM KAUFHAUS.



Archer MacLeans's Pool /dt 1869 /dt 54,95 74,95 **A-Train Construction Set** Aces of the Pacific Mission Disk. Amazon Amberstar /dt Ancient Art of War in the Skies /di

B-17 Flying Fortress /di 2/dt B.C. Kid /dt Battle Isle Data Disk. /di Bill's Tomato Game /di Bitmap Brothers Collection /dt Bundesliga Manager Professional /dt Bundesliga Manager Professional 59.95 Limited Edition /dt Burning Steel Campaign /dt **C**ar and Driver /dt Castles 2 /dt Civilization /dt Curse of Enchantia /dt Das schwarze Auge /dt Der Patrizier /dt Dungeon Master & Chaos Strikes back /dt Dyna Blaster /dt Dynatech /dt Elysium /dt Erben des Throns /dt F-15 Strike Eagle 3 /dt F-16 Falcon F-16 Falcon Mission 1 o. 2 je Falcon 3.0 /dt Falcon 3.0 Mission Disk. /dt Formula One Grand Prix /dt Gobliiins /dt Gunship 2000 /dt Gunship 2000 Data Disk. /dt Harrier Jump Jet /dt Hexuma /dt Indiana Jones 4 - Fate of Atlantis /dt Indiana Jones 4 - The Action Game /dt Jimmy White's Whirlwind Snooker /dt John Madden Football /di King's Quest 6 /dt Leather Goddesses of Phobos 2 /dt Legend of Kyrandia /dt Legend of Valour /dt Lemmings /dt Lemmings Data Disk /dt Lethal Weapon 3 /dt Links 386Pro /dt Lotus 3 /dt Mad TV /dt Mad TV Jata Disk. /dt\*
Mad TV Data Disk. /dt\*
Might & Magic 4

Nigel Mansell's World Championship /dt
Pinball Dreams /dt Pinball Fantasies /dt Pirates /dt Railroad Tycoon /dt
Red Baron /dt Red Baron Mission Disk. /dt Rome AD92 /dt Rome AD92 /dt
Secret of Monkey Island /dt
Secret of Monkey Island 2 /dt
Secret Weapons of the Luftwaffe
Sec. Weap. Do 335, He 162 Mission je
Sec. Weap. P-38, P80 Mission Disk. je
Sensible Soccer 92/93 Neue Version! /dt Shadow of the Beast 3 /dt Siege Silent Service 2 /dt Sim Ant /dt Sim Ant /dt Sim City & Populous /dt Skat '92 /dt Space Shuttle /dt Special Forces /dt Spellcasting 301 /dt Sports Collection /dt - Indianapolis 500, Starbyte Super Soccer, Tie Break Star Trek /dt \_\_,\_\_ 74,95 \_\_,\_\_ 59,95 69,95 59,95

89.95 —.— 54,95 84,95 44 95 84,95 79,95 89,95 79,95 84,95 99 -84,95 84,95 54,95 74,95 89,95 44,95 64,95 44,95 V.mö -,- v.mo 65,95 65,95 65,95 89,95 89,95 V,mö —.— 79,95 —.— 64,95 89,95 —,— 79,95 —.— 79,95 94,95 —.— 59,95 74,95 59,95 89,95 89,95 —.— 74,95 84,95 V.mö 74,95 89,95 74,95 59,95 —,— 59,95 59,95 —,— 69,95 74,95 59,95 69,95 69,95 74,95 84,95 94,95 34,96 —,— —,— 24,95 —.— —.— 24,95 94.95 ---59,95 54.95 54 95 79,95 89,95 79,95 54,95 59,95 54,95 59.95 54.95 79,95 94,95 —,— 59,95 —,— 84,95 84.95 ---89,95 89,95 -59,95 59,95 59,95 64 95 66,95 64,95 59,95 84,95 —,— 94,95 —,— 69,95 —,— 69,95 74,95 69,95 74,95 74,95 64,95 49,95 49,95 44,95 39,95 34,95 69,95 54,95 99,— —,— 54,95 —,— 99,— —,— 59,95 —,— 59,95 74,95 89,95 V,mö 24,95 —,— 89,95 —,— 24,95 \_\_,\_\_ 59,95 59.95 59,95 59.95 64.95 59.95 79,95 89,95 79,95 74,95 79,95 —,— V,mö 54,95 —,— 79 95 89,95 74,95 89,95 89.95 34,95 -,--,- 59,95 59.95 59,95 59,95 79,95 89,95 79,95 79.95 89,95 —,— 74,95 74,95 64,95 —,— 74,95 59,95 79,95 89,95 79,95 66,95 74,95

Wen's BM

59,95 59,95 V,mö 74,95 74,95 —,— 29,95 29,95 —,— 24,95 —,— 24,95 24,95 —,— 24,95 59,95 44,95 59,95 The Humans /dt Their finest hour /dt Their finest hour Mission Disk. /dt Turrican /dt Turrican 2 /dt Ultima 6 /dt Ultima 7 /dt —,— 99,— —,— 44,95 —,— 79,95 —,— 79,95 Ultima 7 Data Disk. /dt Ultima Trilogy 2 (4,5,6) /dt Ultima Underworld /dt **W**ax Works /dt V,mö 66,95 —,— 84,95 74,95 94,95 89,95 44,95 **Wayne Gretzky Hockey 3** Wing Commander /dt
Wing Commander /dt
Wing Commander Deluxe Edition /dt
Wing Commander 2 kompl. /dt
Wing C. 2 Special Operations 1 o. 2 je
Wing C. 2 Speech Accessory Pack
Wizardy 7 \_\_,\_\_ 99,\_\_ \_\_,\_\_ 89,95 \_\_,\_\_ 44,95 \_\_,\_\_ \_\_,\_\_ 39,95 \_\_,\_\_ Wrestle Mania /dt Zool /dt 59,95 69,95 59,95

# MEGA-HITS

Alone in the Dark /dt
Campaign /dt
Campaign /dt
Comanche Maximum Overkill /dt
Das schwarze Auge /dt
F-15 Strike Eagle 3 /dt
Formula One Grand Prix /dt
Gobliins 2 /dt
Historyline 1914 - 1918 /dt
Pinball Fantasies /dt
Sherlock Holmes /dt
Sim Life /dt
Street Fighter 2 /dt
Task Force 1942 /dt
Wing Commander /dt
Wrestle Mania 2 /dt
X-Wing /dt Amiga •69,— IBM-PC IBM-PC 95,-89,-

49,-

Computer1 MB-Erweiterung für Amiga
(abschaltbar &
2UBEHÖR
Uhr & schnelle Speicherchips)
2. Laufwerk 3,5" für Amiga
Advanced Gravis Joystick IBM-PC
Sound Blaster 2.0 (MS-Chips Sound-Blaster 2.0 C/MS-Chips

139.-75,— 179,— 49,-

Das Lucasfilm-Buch /dt Das Lucasfilm-Buch 2 /dt 29,80 29,80

**SO** könnt Ihr gleich bestellen:

Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken. Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 6,— DM)

oder **portofrei per Vorkasse** (Bar, Scheck).

Ab 100,— DM Bestellwert liefern wir grundsätzlich portofrei.

Auslandskunden bestellen bitte nur schriftlich gegen Vorkasse.

Bachler—Computersoftware Postfach 1113 • Blücherstr. 24 D-4290 Bocholt

Street Fighter 2 /dt

Summer Challenge Terminator 2092

69,95 94,95



Royal Soft, Winterstr. 43, 4330 Mühlheim / Ruhr Tel.: 0208 480050, Fax.: 0208 480025

as Jahr ist vorbei! Dont panic - Auch im neuen Jahr könnt Ihr als aktive Leser an der Hitparade drehen. Dazu füllt Ihr die Mitmachkarte (nach Seite 51) aus und schickt die Wertung Eurer Lieb-lingsspiele an die Redaktion. Mehrfach-Einsender und unfrankierte Karten haben keine Chance! Aus allen Einsendern verlosen wir unter Auschluß des Rechtsweges: Fünf Testspiele aus der Redaktion und einen Softwaregutschein der Firma Royalsoft.

Der Softwaregutschein der Ausgabe 12 geht an Alex Hess. Je ein Testspiel der Redaktion bekommen Mark Weißhaupt, Oliver Rücker, Andreas Sommer, Nico Hildebrandt und Marcus Mast.





#### **Amiga**

- Monkey Island 2
   Sensible Soccer
   Bundesliga Man. Pro
   Civilization

1. Might and Magic: Clouds of

Xeen New World Computing

3. Links 386 PRO

Access Software

Microprose 5. Quest for Glory 3

Sierra

Origin

Origin 8. Birds of Prey

Electronic Arts

LucasArts

9. Indiana Jones 4

Spectrum Holobyte

Sir-Tech

2. Wizardry: Crusaders

4. B-17 Flying Fortress

6. Ultima 7: Forge of Virtune

7. Ultima 7: The Black Gate

10. Falcon 3.0: Fighting Tiger

- 4. Civilizat 5. Lotus 3

#### **MS-DOS**

- 1. Indiana Jones 4
- Wing Commander 2
  Monkey Island
  Civilization
- 4. Civilization 5. Ultima Underworld

#### **Atari ST**

- 1. Amberstar
- Dungeon Master F1 Grand Prix Monkey Island 2

- 5. Lemmings

4		TITEL	HERSTELLER	WIE LANGE DABEI
1.	(1)	The Secret of Monkey Island 2	LucasArts	10. Monat
2.	(2)	Indiana Jones 4	LucasArts	6. Monat
3.	(3)	Civilization	Microprose	9. Monat
4.	(7)	Battle Isle	Blue Byte	13. Monat
5.	(6)	Wing Commander 2	Origin	14. Monat
6.	(5)	Lemmings	Psygnosis	22. Monat
7.	(8)	Bundesliga Manager Professional	Software 2000	13. Monat
8.	(-)	Sensible Soccer	Renegade	2. Monat
9.	(4)	The Secret of Monkey Island	LucasArts	23. Monat
10.	(13)	Amberstar	Thalion	5. Monat
11.	_(-)	Lotus 3.0:The Ultimate Chall.	Gremlin	1. Monat
12.	(11)	Ultima Underworld	Origin	5. Monat
13.	(-)	Der Patrizier	Ascon	1. Monat
	(17)	Dungeon Master	FTL	47. Monat
15.	(-)	Fire and Ice	Renegade	4. Monat
16.	(-)	Dynablaster	Hudson Soft	1. Monat
17.	(-)_	Pinball Dreams	21st Century Ent.	5. Monat
18.	(-)	Aces of the Pacific	Dynamix	2. Monat
19.	(-)	Super Probotector	Konami	1. Monat
20.	(-)	Formula One Grand Prix	Electronic Arts	1. Monat

#### **Super NES**

- 1. Super Probotector
- 2. Super Mario World 3. Street Fighter 2 4. F–Zero

- 5. Axelay

#### **Mega Drive**

- 1. Sonic the Hedgehog 2. EA Hockey
- 3. Wonderboy 5 4. Shining in the
- Darknes 5. Quakshot

#### Handheld

- 1. Sonic (GG) 2. Super Mario Land (GB) 3. Final Fantasy Adv. (GB) 4. Choplifter 2 (GB) 5. Toki (Lynx)

#### Gauntlet für Gourmets



Es gibt viel zu tun, packen wir's an.

# **The Chaos Engine**

was lange währt, wird endlich gut. Unter diesem Motto ließen sich die Bitmap Brothers mit ihrer Chaos Engine fast zwei Jahre Zeit und trieben verzweifelten Amiga-Besitzern jeden Monat

aufs Neue Tränen in die Augen: "Ist noch nicht fertig – vielleicht in drei Wochen".

In *The Chaos Engine* dreht sich natürlich alles um eine Maschine: die *Chaos Engine*. Der einfallsreiche Baron Forte-

sque erfand dieses Spielzeug, um die Zeit und den Raum nach Belieben dehnen, quetschen oder strangulieren zu können. "Tolle Erfindung!" meinen Wissenschaftler – "Sie wurde nur vom Falschen gemacht.", sagt die Regierung. Denn Baron Fortesque ist abgrundtief böse. Alsdann werdet Ihr zur Maschine geschickt, um sie mitsamt Erbauer dem Erdboden gleich zu machen.

Auf der Jagd nach der Chaos Engine wetzt Ihr und ein Kollege in Gauntlet-Manier durch vier Welten mit jeweils vier Levels. Jede dieser Welten zeigt sich dabei grafisch und musikalisch von einer ganz eigenen Seite. Lauft Ihr zu Beginn durch eine Waldund Felslandschaft zu einer geheimnisvollen Villa, erforscht Ihr in der zweiten Welt den Vorgarten der Villa und in Welt 3 die Fortesque-Villa selbst. Dabei stellt sich heraus, daß der Baron und seine Maschine in einem aus Abwässerkanälen bestehenden Dungeon unter dem Haus sitzen, das in der letzten Welt erforscht

The Chaos Engine spielt Ihr immer mit zwei Charakteren.

Habt Ihr einen Freund zur Hand, übernimmt dieser Euren Kumpel, seid Ihr allein, wird er vom Computer gesteuert. Zu Beginn wählt Ihr das Duo aus sechs Charakteren, Jeder Kämpfer hat dabei seine individuelle Lieblingswaffe (Molotov-Cocktail, Bomben, Dynamit oder Sani-Kästen), eine persönliche Extrawaffe und verschiedene Charaktereigen-schaften (Geschwindigkeit, Stärke, Intelligenz). So gibt es zwei clevere und sehr schnelle Mannen mit einer kleinen Wumme und der Kraft eines Säuglings. Als Alternative stehen Allround-Charaktere oder mächtig starke, toll bewaffnete Muskelprotze mit hohlem Kopf und der Geschwindigkeit einer Schnecke zur Wahl.

Das Spielgeschehen wird von oben gezeigt – das Spielfeld scrollt in alle Richtungen. Auf Knopfdruck feuert Ihr mit Eurer Kanone auf mehr oder minder intelligente Monster oder aktiviert mit gedrücktem Feuerknopf die Extrawaffe. Ziel ist es, pro Level eine bestimmte Anzahl Elektrosäulen zu aktivieren, die als Schlüssel zum Ausgang dienen. Nach jedem zweiten Level erscheint



#### **Brigand**

Einer der beiden Allround-Charaktere. Mittelmäßig stark, schnell und intelligent. Nennt eine etwas kleinere Ausgabe von Thugs Waffe in der Hand und benutzt den "Shot Burst" (Streuschuß) als Extra. Der Brigand kostet 2750 Goldstücke.



#### Gentleman

Der Gentleman ist sehr schnell, sehr schwach und äußerst klug. Seine kleine Waffe schießt schlecht und verursacht kaum Schaden. Als Extra trägt er die Karte mit sich herum. Der Gentleman kostet 2500 Goldstücke.



#### Die Maschinenschlosser



#### Mercenar

Das Ebenbild vom Brigand. Er hat als Waffe aber eine MP, die nicht so ausdauernd schießt. Extra: Bombe. Kostenpunkt: 2750 Mäuse. Dank der schlappen Waffe und der wirkungsarmen Bombe schlechter als der Brigand.



#### Navvie

Navvie ist ebenfalls sehr langsam, toll stark und total dumm. Als Waffe benutzt er eine umgebaute Bazooka. Navvie hat Dynamit als Extrawaffe und ist für den gleichen Preis wie Thug zu haben. Navvie ist Thug wegen der besseren Extrawaffe vorzuziehen.



#### Preacher

Er ist ähnlich wie der Gentleman schnell, klug und schwach. Seine abgefahrene Laser-Waffe läßt sich schlecht ausbauen. Der Preacher hat jedoch ein tolles Extra: das "First-Aid-Kid". Benutzt er es, werden die Energieskalen beider Charakterer gefüllt. Der Preacher kostet nur lockere 2500 Goldstücke. Allein das "First-Aid-Kid" macht die Anschaffung bezahlt.



#### Thua

Thug ist sehr langsam, sehr stark und unwahrscheinlich blöd. Er schießt allerdings mit einer dicken Riffle und hat wirksame Molotov-Cocktails in der Tasche. Thug kostet 3000 Mäuse.



Versteckte Rätsel heizen die Stimmung an: Achtet auf die Säule!

ein Shop, in dem Eure Mannen nach Belieben "getunet" werden können. Schießt Ihr während des Spiels einen Gegner in die ewigen Jagdgründe, hinterläßt dieser ein Geldstück. Das gesammelte Geld dient zum Ankauf von Waffen-Power-Up's, neuen Extrawaffen oder zum Training. Ihr dürft Eure Charaktere schneller, stärker oder intelli-

Abkürzungen oder geheime Gänge zu Bonusräume, mit Unmengen Gold, Extraleben und Lebensmitteln, die Euren Energiebalken aufmöbeln. Des weiteren haben fast alle Levels mehr als einen Ausgang und somit Dutzende mehr oder minder gefährliche Lösungswege. Stirbt einer der beiden Spieler, erscheint er erst wieder, wenn Ihr ein Ying-Yang-

stärker oder intelli- | der, wenn Ihr ein Ying

machen. Die Intelligenz

genter

läßt sich allerdings nur bei den vom Computer gesteuerten Kämpfern erhöhen. Desto klüger sie werden, um so genauer schießen sie, um so besser weichen sie gegnerischen Attacken aus oder halten Euch den Rücken frei.

Neben Geld sind goldene und silberne Schlüssel von herausragender Bedeutung. Diese öffnen in den Levels Symbol aufnehmt, das als Rücksetzpunkt agiert. Hauchen beide Spieler ihr Leben aus, werden die Kämpfer an die Position des letzten aufgenommenen Ying-Yang-Symbols zurückversetzt. Sind alle Leben Eures Kumpels aufgebraucht, kann er nach Beendigung des Levels "zurückgekauft" werden.

Wer The Chaos Engine nicht an einem Abend durchspielt, bekommt nach jedem zweiten Level ein Paßwort. GespeiEs hat sich gelohnt!
Der ewig wartende
Amiga-Freak darf
endlich in Weinkrämpfe verfallen und
die Wand hochhoppeln: The Chaos
Engine ist das
schlichtweg beste
Action-Spiel, das die
Bitmaps je auf die
Beine gestellt haben.
Die fast perfekte Prä-

sentation schafft eine geheimnisvoll-rätselhafte Atmosphäre, die unter die Haut geht. Dan Malone hat in Sachen Grafik ganze Arbeit geleistet: Man fühl sich unversehens ins viktorianische Zeitalter oder in ein Jules-Verne-Buch versetzt. Die spielerischen Qualitäten stehen der Präsentation in nichts nach. Einen Actiontitel mit solch spielerischer Tiefe gab es bis heute nicht. The Chaos Engine ist kein gradliniges Ballerspiel zum Abreagieren, sondern vereint



Rollenspiel-, Adventure- und Action-Elemente zu einem grandiosen Programm. Die Levels werden immer komplexer und der Gegnerintellekt steigt merkbar mit den Eigenschaften unserer Mannen. Besonders zu fortgeschrittener Stunde entdeckt man bei jedem erneuten

Versuch, ein Lével zu lösen, weitere Schlüssel oder geheime Teleporter. Zudem ist in den Shops eine gehörige Portion taktisches Feingefühl von Nöten, um einigermaßen ungeschoren durch die nächste Welt zu daddeln. Um das Spiel noch etwas aufzulockern, wurde besonders im Zwei-Spieler-Modus nicht mit versteckten Gags und hinterhätigen Fallen gespart. Jeder Charakter sammelt sein eigenes Geld - Wettrennen um Bonushöhlen sind vorprogrammiert.

Seit einigen Monaten sammelten sich dicke Staubballen auf meinem Amiga. Doch seitdem Eric Matthews mit *The Chaos Engine* in der Redaktion auftauchte, blitzt mein alter 500er in neuem Glanz. Nicht zum ersten Mal bannen mich die Bitmap Brothers an den

Monitor. Der Tüftelknaller Cadaver und die Ultimativballerei Xenon 2 forderten schon vor Zeiten Ihren Tribut und gehören immer noch zu meinen Lieblingsspielen. The Chaos Engine darf sich ruhigen Gewissens in diese prominente Runde einreihen: es ist schlichtweg fantastisch. Das Spielprinzip beruht auf dem altbekannten Gauntlet. Allerdings steckten die Bitmaps den Klassiker nicht etwa in ein



neues Gewand, sondern mischten spielerisch kräftig neue Elemente Spiel. ins Geniale Ballerpower. knifflige Rätsel und eine durchdachte Logik bringen frischen Wind in die Action-Ecke. Das durchgestylte Extrawaffensystem und die Entwicklungsmöglichkeiten

des Charakters lassen den Motivationsgrad bis an die Schmerzgrenze klettern.

Beim ersten Anblick sticht die typische Dan-Malone-Grafik ins Auge: Monster grinsen frech, der Untergrund blubbert schlammig und die Auswahlbildschirme schimmern im plastischen Bitmap-Brothers-Look. Die abgehackten Sätze der Sprachausgabe feuern den Spieler zum gnadenlosen Weiterspielen an.

chert sind nicht nur Position in der Welt und die Anzahl der verbleibenden Leben, sondern auch sämtliche Eigenschaften Eurer Kämpfer. kn





Wir rüsten auf: Nach jedem zweiten Level erscheint der Shop. Charakter, Name, Waffe, Ausbaustufe der Waffe, Extrawaffe, Ausbaustufe des Extras, Eigenschaften (Skili, Stamina, Speed, Intelligenz), Kontostand

Genre: Action
Hersteller: Renegade
Zirka-Preis: 90 Mark
Testmuster: Renegade

AMIGA 86%

Grafik: 82% Sound: 78%
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 1 MByte
Unterstützt: Zweitlaufwerk
Geplant für: Atari ST, MSDOS, Super NES, Mega
Drive, Amiga 1200

#### Mega-Mieze



Grafisch eindrucksvoll: Die Vorgeschichte unseres Abenteuers.

## Lionheart

rgendwann, in einer längst vergessenen Zeit, lebte irgendwo, auf einem längst vergessenen Planeten, das Volk der Katzen in Friede und Eintracht mit seinen Nachbarn. Grundlage für ihre lebenslustige Existenz war ein mächtiger König und ein heiliges Juwel, der Lionheart.

Thalions neuestes Produkt entführt Euch in die sagenumwobene Welt der Katzenmenschen. Hauptheld Valdyn wurde mal wieder beim verbotenen Glückspiel in der "Blutigen Kralle" erwischt und macht sich auf eine Gefängnisstrafe gefaßt. Nach zwei Tagen im finsteren Kerker wird unser erschrockener Held vor den

König geführt, der ihm auch gleich ein spannendes Geschichtchen verklickert.

Jedes Jahr hat der König seinem Volk den Lionheart zu zeigen, um erstens kräftig auf den Putz zu hauen und zweitens seine Integrität zu präsentieren. Dummerweise wurde das tolle Juwel vom oberbösen Norka gemopst und der König ist am Rande eines Nervenzusammenbruchs. Norka hat vor den Grenzen seine Streitmacht mitsamt Monsterhorden, fliegender Eingreiftruppe und schwebendem Basis-Schloß aus dem Boden gestampft. Der gute König kann seine Armee nicht schicken, da sie zu viel Aufsehen erregt und somit die Bevölkerung frühzeitig über den grandiosen Verlust informieren würde. Die Sache muß schnell und unaufällig vonstatten gehen. Dummerweise trägt Valdyn den Spitznamen Lionheart, da er so kräftig gebaut und mächtig intelligent ist. Valdyn soll nun den schwierigen Job übernehmen und die Kostbarkeit aus den Klauen Norkas retten.

Natürlich lehnt Valdyn dankend ab - der König konfrontiert ihn jedoch mit einer Frage, wie sie nur Herrscher stellen können: Nimmst Du an, bist du frei, lehnst Du ab, rollt dein Kopf. Zusätzlich angetrieben von der Tatsache, daß seine Freundin beim Diebstahl zugegen war und fluchs versteinert wurde, nimmt unser Held doch an und schlägt sich durch dicke sieben Welten, bevölkert mit den unaustehlichen Schergen Norkas und bewacht von übermäßig großen Obermot-

Die ersten drei Lionheart-Welten teilen sich in einzelne

Levels, die mittels Höhlen verbunden sind. Zu Beginn hüpft sich Held Lionheart durch einen vertrackten Sumpf. gefolgt von der Ruine einer einst großartigen Stadt. Hat sich Valdyn durch diese Ruine gehüpft, wartet ein Vulkanlevel mit Lava-Ausbrüchen und feurigen Überraschungen. Unser Held springt sich jedoch nicht nur per Pedes durch die in alle Richtungen scrollenden Levels, sondern steigt zu fortgeschrittener Stunde auf eine kleine Kampfechse. Mit dieser durchstreift Ihr das vorletzte Level, indem ihr gegen ein riesiges Luftschiff zu Kriege zieht und fliegt zum Schluß in schönster "Shoot'em-Up"-Manier zu Norka persönlich.

Auf der Suche nach Freundin und Juwel werdet Ihr auf den zahlreichen Plattformen in gefährliche Situationen verwickelt, die nicht nur flinke Reaktionen, sondern auch eine gehörige Portion Taktik verlangen. Bei dem Aufbau seiner Armee zog Norka alle







Toll ausgetüftelt: Mit der richtigen Bewegung schaukeln die Plattform in die Lüfte und erreichen die "Extra-Zinnen'



Register seines Könnens: Treffen wir anfangs lediglich auf langsame, schwächliche Monster, begegnen uns in höheren Levels ganze Formationen von Drachen oder finsteren Orks. Dabei hat jede "Art" ihre eigene Angriffstaktik und fordert von Euch eine bestimmte Bewegungsabfolge, um ungeschoren davonzukommen. Natürlich verteidigt sich Valdyn nicht mit der bloßen Handfläche. Dank eines extrascharfen Schwertes haut der Katzenmensch auf Knopfdruck in gegnerische Körper. Dabei lassen sich in Verbindung mit bestimmten Joystick-Richtungen verschiedene Schlagarten hervorrufen. Alle Gegner ha-



ben zudem eine bestimmte Anzahl Hitpoints und sind somit nicht immer mit nur einem "Pieks" auszuschalten.

Lionheart bietet jedoch nicht nur herumlaufendes oder -fliegendes Feindvolk an, sondern wartet mit Unmengen stationärer Verteidigungsanlagen auf. Blumen spucken Giftpollen. aus Tonnen springen Stahlkugeln und aus Wespennestern schwärmen kleine Flugungeheuer aus. Des weiteren trifft Valdyn auf ungewöhnliche Plattformen, hangelt sich an Seilen über Abgründe oder hängt zur Abwechslung an der einen oder anderen Burgzinne.

Valdyn verfügt über ein mittels Herzen angezeigtes Ener-

Was für eine Grafik! Was für ein Sound! Was für ein Spiel! Die Jungs von Thalion haben derart viel Arbeit in dieses Projekt gesteckt, daß man glaubt, den Schweiß aus den Disketten tropfen zu sehen. Und wahrlich, sie haben nichts vergessen, was ein

gutes Hüpf- und Kampfspiel ausmacht: Die verzweigten Levels sind toll ausgetüftelt und mit neuartigen Ideen versehen, die Bewegungsmöglichkeiten des Löwenmenschen Valdyn sind wunderbar vielfältig und die Musik bombastisch und atem-



beraubend atmosphärisch. Aber noch schöner ist die optische Präsentation: Die düstere Fantasy-Grafik, die sensationelle parallax-scrollende Wolkendecke und die flüssigen Animationen lassen jeden Amiga-Besitzer mit der Zunge schnalzen. Zunge schnalzen. Keine Kritik? Doch:

Lionheart zeigt sich nie unfair, aber irre komplex und hart. Unbegrenzte Continues vermisse ich ebenso wie schlagkräftige Extrawaffen. Meine Begeisterung bleibt davon jedoch unberührt. Kauft Euch dieses Programm!

In letzter Zeit litten Computerspieler unter akutem Mangel an hochwertigen Jump'n'-Runs. Wenige Highlights, wie Fire & Ice oder B.C. Kid täuschten darüber nicht hinweg. Allzu oft boten Videospielkonsolen wesentlich dichtere Hüpfabenteuer mit phantastischer Grafik

und durchgestylter Steuerung Das Thalion-Team um Erik Simon zeigt jedoch, daß Amiga-Spiele mit fernöstlicher Edel-Springerei mithalten können. So bringt Lionheart alle Qualitäten eines erfolgreichen Jump'n'Runs mit sich: Atemberaubende Grafik betört den Spieler von Beginn an. Schaut man sich dazu die liebevollen und sehr zahlreichen Animationen an, scheut man sich regelrecht, dem Feinden einen Dolch in die so wundervollen Leiber zu bohren. Musikalisch hat Erik Simon mit Matthias Steinwachs zweifellos einen der fähigsten Computer-Kapellmeister verpflichtet: Die zahlreichen Musikstücke sind durchgehend ein-

gängig, dabei allerdings in Sachen Melodie und Sample-Wahl gehörig abgefahren: Dröhnt aus dem einen Level orchestraler Bombastikus-Sound, der auch von Carl Orff stammen könnte, erleben unsere Ohren in der nächsten Welt wunderschöne Melodien, die sich glänzend

als Badewannen-Hits eignen. Im Spieldesign stimmt ebenfalls nahezu alles: Eine durchdachte Steuerung, die nicht besser hätte gelingen können und viele Gags in nett bis genial aufgebauten Levels motivieren kräftig. Zudem bieten Feindvolk und zahlreiche Minirätsel reichhaltige Abwechslung. Trotz etlicher Geheimräume und Bonushöhlen werden sich "Extra"-Fetischisten jedoch totsuchen: Lionheart bietet außer drei verschieden starken Schwertern keine Extras. Zudem juckt es gewaltig an des Spielers Nerven, anfangs ständig Löcher in die Luft zu schneiden und so an das sehr kurze Schwert erinnert zu werden.

#### Amiga in Nöten

Es wird immer augenscheinlicher: Größere Softwarefirmen, vor allem amerikanische, behandeln Commodores 16-Bitter seit geraumer Zeit als notwendiges Übel. Umsetzungen werden, wenn überhaupt, immer schlampiger und ohne Liebe "runterkonvertiert". Der Grund ist dabei nicht der Amiga selbst, sondern die Tatsache, daß mit Amiga-Spielen kein Geld mehr verdient werden kann. Auf keinem Computer wird so viel kopiert, wie auf Commodores Freundin. So läßt sich, trotz der riesigen Verbreitung des Amigas, im Gegensatz zu PC-Software nur lächerlich wenig verkaufen. Kein Wunder, daß

immer weniger Firmen aufwendige Amiga-Spiele produzieren. Der Abstieg des Amigas wird vom "kopierenden Spieler" selbst verursacht. Thalion's Lionheart soll in diesen schweren Zeiten als Markt-Indikator dienen. Werden viele Lionhearts verkauft, dürfen wir auch in Zukunft auf großartige Thalion-Spiele für den Amiga hoffen. Verkauft sich das Spiel jedoch schlecht (und trotzdem hat es jeder), war es Thalions Abschiedsgeschenk an die Freundin. Aus diesem Grund besitzt Lionheart keinen Kopierschutz. Wer seinen Amiga nicht selbst "töten" will, sollte von Cracks und Kopien die Finger lassen.

giereservoire. Berührt er einen Gegner, wird ihm ein Herzchen abgezogen. Nimmt Valdyn ein Heilfläschchen ein, wird das Herz wieder aufgefüllt. Die Heiltränke sind jedoch nicht die einzigen Extras: Valdyn findet kräftigere Schwerter, Extraleben und jede Menge "Thalion"-Kristalle. Habt Ihr 100 Kristalle im Säckelchen, gibt's ein Extraherz, also einen Hitpoint hinzu. Logischerweise lagern die Extras nicht unübersehbar auf dem Weg, sondern hocken gut versteckt in schwer zugänglichen Höhlen.

Habt Ihr alle Leben verspielt, warten je nach Schwierigkeitsgrad unterschiedlich viele Continues auf Euch.

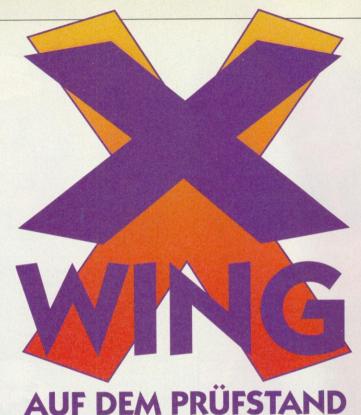
Genre: Geschicklichkeit Hersteller: Thalion Zirka-Preis: 80 Mark Testmuster: Thalion AMIGA Grafik: 90%

Sound: 79% Schwierigkeit: einstellbar Minimal: 1 MByte

Unterstützt: Zweitlaufwerk, Turbokarten, Festplatte

Geplant für: -

it Hilfe der "Macht" hofften die LucasArts-Designer rechtzeitig zum Weihnachtsfest X-Wing fertigzustellen - leider haben sie ihre Jedi-Fähigkeiten leicht überschätzt oder die "dunkle" Seite hatte ihre Hand im Spiel. Die Veröffentlichung von X-Wing verzögert sich nochmals um rund ein bis zwei Monate. Dummerweise wurde auch der Versand aller X-Wing-Testmuster kurzfristig gestoppt. Leider, denn für das große Ereignis war in der POWER PLAY alles vorbereitet: Der Titel war fertig, zwei Seiten im Heft reserviert. Als der Anruf mit der ("Kein Hiobsbotschaft Wing!") aus den LucasArts-Studios kam, war es für eine Änderung leider zu spät. Anstatt Euch jedoch zwei leere Seiten zu präsentieren, haben wir schnell reagiert und zwei Bothan-Agenten beauftragt,





Ihr könnt in einen A-Wing, B-Wing oder X-Wing steigen

geheime Daten über die imperiale Flotte zu besorgen und präsentieren Euch hier ein Theorie-Duell X-Wing gegen TIE Interceptor. Der Rebellen-Flieger muß sich nicht nur dem Imperiums-Jäger stellen, sondern auch auf dem Prüfstand gegen die Konkurrenz antreten.

#### **X-Wing-Historie**

Zu Zeiten der alten Republik arbeitete man beim Waffenproduzenten Incom mit Hochdruck an einem neuen Raumjäger, der alle vergleichbaren Maschinen in den Schatten stellen sollte: Den X-Wing.

Als Senator Palpatine, besser bekannt als "Imperator", die Schreckensherrschaft über die Galaxis erlangte, sind vom

X-Wing erst wenige Prototypen gefertigt worden. Viele Incom-Ingenieure konnten sich nicht mit dem Gedanken anfreunden, daß der X-Wing von nun an dem Imperium dienen sollte und "entführten" mit Hilfe eines kleinen Rebellenkommandos alle gebauten X-Wings und die technischen Unterlagen.

Im Gefechtsfall kann der X-Wing seine Flügel zu einer X-Anordnung auseinanderklappen. Nicht nur seinen Namen verdankt der Jäger dieser Besonderheit. Vorteile sind auch bessere Manövrierfähigkeit und größere Effizienz der Laserkanonen.

Die vier starken Ionenmotoren beschleunigen den X-Wing auf 110 MGLT und sind mit Incom MKI-Modulen bestückt,

die Sprünge in den Hyperraum ermöglichen. Alle hierfür nötigen Berechnungen und die Kontrolle aller Funktionen des Jägers übernimmt ein Astromech-Droide, der in einem eingelassenen Sockel hinter dem Cockpit seinen Platz hat. Der gängigste Astromech-Droid ist die R2-Einheit von Industrial Automation. Zur weiteren Ausstattung des X-Wing-Raumjägers gehört ein Deflektorschild und ein Schleudersitz, welcher dem Piloten für kurze Zeit (die Betonung liegt auf "Kurz") ein ausreichendes Überlebenssystem im kalten Weltall bietet falls einmal der Energie-Schutzschirm versagt.

#### Der TIE Fighter/ Interceptor

Das markanteste Merkmal der TIE Fighter sind die seitlichen großen Solarflügel, die für den Antrieb des Zwillingslonenmotors (Twin Ion Engine) sorgen – so müssen die TIE Fighter kaum Treibstoff mitführen. Diese Leichtigkeit ist ein wichtiger Grund für die Schnelligkeit und Wendigkeit dieser Jäger. Aus Gewichtsgründen wurde auch auf ein Hyperdrive und ein Deflektorschild verzichtet.

Im Laufe der Zeit wurden an den TIE's viele Modifikationen vorgenommen. Der gängigste TIE Fighter ist das In-Modell. Der Unterschied zum Basismodell ist ein separater Generator für die zwei Laserkanonen. Weitere Varianten können Waffen mitführen (TIE/gt), haben eine leistungsstarke Kommunikationsvorrichtung und sensible Sensoren (TIE/rc) oder ein genaues, ferngesteuertes Zielsystem (TIE/fc).

Der bisher größte Schritt in der Geschichte dieser Jäger ist die Entwicklung des neuen TIE Interceptors. Er unterscheidet sich nicht nur optisch durch die hervorstechenden Solarflügel in Zackenform, sondern glänzt auch mit verbesserter Leistung. Der Ionenantrieb wurde verstärkt und die Solarflächen vergrößert, um die Energieversorgung zu sichern. Der Interceptor ist mit 125 MGLT der schnellste imperiale Jäger und wird in der Endgeschwindigkeit nur vom A-Wing übertroffen. Normale TIE Fighter haben

#### **Technische Spezifikationen**



Bezeichnung: T-65 X-Wing Hersteller: Incom Corporation Allzweckjäger Тур: 12.5 Meter Länge: Besatzung: 1 Pilot. 1 Astromech-Droide Geschwindig-110 MGLT keit: Hyperraum ja sprungfähig: Versorgungsca. 7 Tage fähig: Bewaffnung: 4 Laserkanonen

Deflektorschild:



TIE Interceptor Sienar Fleet Systems Abfangjäger 9,6 Meter 1 Pilot

125 MGLT

nein

ia

ca. 2 Tage

4 Laserkanonen 2 Protonentorpedowerfer nein



zwei an der Kanzel montierte Laserkanonen. Beim *TIE Interceptor* hat man die Anzahl der Kanonen verdoppelt und an die vorderen Spitzen der Flügel verlagert. Die Laser-Feuerkraft ist jetzt dem eines *X-Wing* ebenbürtig.

#### Fazit

Der X-Wing ist ein hochentwickelter Raumjäger und den TIE's in fast allen Belangen überlegen - sogar Offiziere des Imperiums haben gefordert, die TIE Fighter mit Protonentorpedos. Hyperdrive-Modulen und Schutzschirmgeneratoren auszustatten oder komplett durch einen neuen Jägertyp zu ersetzen. Dieses würde viele Resourcen verbrauchen und das Imperium setzt seine Prioritäten in anderen Bereichen, wie der Konstruktion des Todessterns. Andererseits läßt sich der TIE kaum ausbauen, da jede Gewichtszunahme seinen größten Vorteil dahinschmelzen läßt: Die enorme Wendigkeit. Da immer eine imperiale Heimatbasis - Sternenzerstörer tragen in der Regel 72 TIE Fighter - in

Nähe ist, stört das Fehlen eines Hyperdrive-Antriebs kaum. Einen Schutzschirm wünschen sich hingegen viele imperiale Piloten: Ein direkter Treffer und aus dem Zwillingslonenmotor wird Milliarden-Partikel-Raumschrott. Zu euphorisch sollten X-Wing-Piloten nicht sein. Denn die TIE Interceptor sind schneller, wendiger und fast immer in der Überzahl.

#### **Die Konkurrenz**

Selten wurde ein Computerspiel mit solcher Inbrunst herbeigesehnt wie X-Wing. Entsprechend der furiosen Zelluloidvorlage ist die Erwartungshaltung an das fertige Spiel natürlich immens. Derzeit macht X-Wing, ohne daß der erste Schuß am Monitor gefallen ist, vor allem der Konkurrenzdruck zu schaffen. Denn an der hohen Marke, die Chris Roberts mit der Wing Commander-Serie angesetzt hat, wird LucasArts X-Wing von den Spielern gemessen. Zwar konnten die Origin-Designer nicht auf einen berühmten Film-Stoff zurückgreifen, schafften es aber trotzdem,



#### **A-WING**

Bezeichnung: Typ: Geschwindigkeit: Besatzung: Bewaffnung:

Rebel A-Wing Allzweck- und Abfangjäger 150 MGLT 1 Pilot 2 Laserkanonen (schwenkbar)

Der A-Wing der Rebellenallianz: Besonders bei Duellen mit imperialen TIEs ist der Hochgeschwindigkeits-Jäger mit seiner guten Manövrierfähigkeit im Vorteil – er ist sogar schneller als der TIE Interceptor. Er ist jedoch nicht für Angriffe auf gepanzerte Ziele, wie z. B. Korvetten, geeigent.

ein wenig zu kurz, wurden Geschichtenfanatiker mit Wing Commander 2 sowie den Zusatzdisketten entschädigt. Ein dickes Minus handelte sich Origin durch die Veröffentlichung von Programmen ein, die nur so vor Fehlern strotzten. Kaum einer der allerersten Wing-Commander-, oder Wing-Commander-2-Piloten wurde von Systemabstürzen, Fehlermeldungen und einem Computer-Schluckauf verschont. Zudem stiegen die Systemanforderungen gewaltig an. Ohne 386er mit 2 MByte RAM und genügend Festplattenkapazität hob Wing Commander erst gar nicht vom Flugdeck ab. Den Vogel schoß Örigin mit dem zweiten Teil der Reihe ab: Wer das Hauptprogramm, nebst Szenariodisketten und dem Sprach-Pack auf Festplatte kopierte, mußte über 30 MByte Platz freischaufeln. Derzeit absoluter Rekord.

#### **Die Hoffnung**

Lawrence Holland rotiert: Die ersten Entwürfe zu X-Wing wurden Martin und Michael zwar schon vor zwei Jahren gezeigt, aber seitdem hat sich eine Menge getan zumindest technisch. Hollands letztes Spiel Secret Weapons of the Luftwaffe war zwar eine konsequente Weiterentwicklung des Battle of Britain-Erfolgsrezeptes, aber heutzutage muß ein schlagkräftiges Programmierteam mehr aufbieten. Die ersten Demos und Bilder von X-Wing lassen auf ein techni-

sches Feuerwerk schließen, ohne die Hardware übermäßig zu strapazieren. So wird, wie bei den Konkurrenzspielen ausgiebig von der Bitmap-Technik Gebrauch gemacht um Explosionen und Laserschüsse möglichst "realistisch" darzustellen. Trotz allen technischen Höhenflügen werden bei LucasArts Kompromisse in Sachen Spielbarkeit gemacht. So bestehen beispielsweise Raumschiffe, die kleinen Jäger, ebenso wie die dicken Sternenzerstörer, weitestgehend aus Polygonen. Dies hat den erheblichen Vorteil, daß die Schiffe auch dann noch klar und in den richtigen Proportionen zu erkennen sind. wenn der eigene Flieger dicht an dem Gegner vorbeirauscht. Bei der Verwendung von Bitmap's kommt es hier zu dem berüchtigten "wegkippen" des Feindschiffes.

Der gößte Vorteil, den LuacsArts gegenüber den Kollegen hat, liegt auf der Hand: Im Hintergrund lauert die wohl erfolgreichste Sience-fiction-Story aller Zeiten. Star Wars, alleine der Name läßt die Fans erzittern. Der romantische High-Tech-Krimi bürgt für Qualität, Spannung und fulminante Space-Action.

Allerdings liegt hier auch die größte Gefahr für LucasArts: Durch das Filmvorbild sind die Erwartungen an X-Wing enorm. So kommt das Programmierteam nicht um eine technisch extrem knifflige "Todesstern"-Sequenz herum. Fehlt ein solcher Auftrag, dürften die waschechten Mini-

Jedis wahrlich enttäuscht sein.



# Der Beginn ein





# er sehr langen Freundschaft.



Oft kopiert, nie erreicht, lang ersehnt, endlich da: SONIC 2. Das Jump & Run-Nonplusultra. Der einzig irrwitzige Igel mit wahnsinnsschnellem Fuchskumpel. Auf neuen Abenteuern in neuen Welten. Da leuchtet der Daumen und das Auge leuchtet mit. High Performance für die ganze Familie. Wer darf zuerst? Ganz klar der, der zuerst im einschlägigen Fachhandel zuschlägt. Sonic 2 ist da. Worauf wartest Du noch? Robotnik kann warten, Sonic nicht!







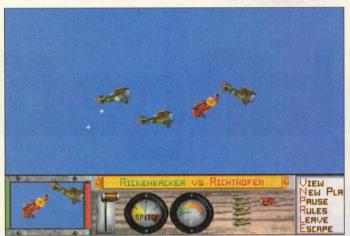
SEGA Infoservice: Mo. - Fr. von 10.00 - 18.00 Uhr. Tel: 040/227 09 61





Der Bessere gewinnt.

#### Da doppelt der Decker



Die actionhaltigen Luftkämpfe werden von der Seite gezeigt

Moralapostel dürfen sich wieder verausga-Besonders während der "bombigen" Aufträge zeigt Ancient Art of War dem Pazifisten die Zähne. Da werden Wohnhäuser und Kulturstätten gebraten oder belebte Schützengräben leergebombt. Ab und an fällt

während der "Dogfights" gar ein getroffener Pilot mit markerschütterndem Schrei aus seiner fliegenden Pappkiste. Abgesehen davon bietet der dritte Teil der Murry-Serie eine grandiose Mischung: abwechslungsreiche Strategie- und Action-Kost, verpackt in schöner Grafik, athmosphärischer Musik und viel ver-

stecktem, aber ständig präsentem Witz. Die Luftkämpfe strotzen vor grafischen Gags und würden mit ihren süßen Fliegersprites selbst den Roten Baron zum Staunen bringen. Strategen kommen dabei voll auf ihre Kosten: Ob bei Lufkämpfen, Bombereinsätzen oder beim

einfachen Waypoints-markieren ständig wird nach taktischem Verstand und strategischem Feingefühl verlangt. Hartgesottene Taktiker sind mit dem Steuern der Luftflotte zwar etwas unterfordert, Einsteiger und "Justfor-Fun"-Generale werden an dem Action-Strategiemix jedoch ihre helle Freude haben.

# **Ancient Art of War**

in the Skies

nfangs von Brøderbund angekündigt, flattert nun das Doppeldeckerepos Ancient Art of War in the Skies im Microprose-Konvoi gen Softwareladen. Die Programmiersippe Dave, Barry und Dee Dee Murry sorgten unter Apple-Freunden schon vor einigen Jahren mit zwei Ancient-Art-of-War-Spielen für Aufsehen, die sich auf kriegerische Techtelmechtel zu Land und zu Wasser beschränkten. Der dritte Teil geht, wie der Name schon sagt, in die Luft.

Inmitten des ersten Welt-kriegs startet Ihr Eure Karriere als Kommandant der damals noch nicht so schlagkräftigen Militärfliegerflotte. Um Euch den Einstieg zu erleichtern, darf trainiert werden: Ob Luft-

kampf "Doppeldecker gegen Dreidecker" oder "Bomber-bordschütze gegen Abfangjäger", ob Bombenübung oder Figurenfliegen - alles ist möglich. Wer ins harte Feldherrengeschäft schnuppern will, sucht sich den passenden Gegner (von Richthofen bis Wilhelm II.) und eins von 54 vorgegebenen Szenarios aus, in denen alle Feindaktivitäten vereitelt und Euer Gegenüber

Entgegen dem martialischen Titel geht's im Spiel erfreulich unkonventionell und bunt zu. Besonders Sandkastenstrategen, die Ihren kriegerischen Job nicht ernst nehmen werden deshalb Gefallen an den knatternden Kisten finden. Wer im Dreifachdecker des Roten

Barons in den kunterbunten Himmel steigt, vergißt den ernsten Weltkrieg-Eins-Hintergrund. Die kleinen Flieger steuern sich besonders mit dem Joystick hervorragend. Die gewöhnungsbe-

dürftige Perspektive hat man bald im Griff komplizierte Flugfiguren sind kein Problem. Auch der große Strategieteil weiß zumindest grafisch zu gefallen. Was mir allerdings abgeht, ist eine durchgehende Campaign. Die einzelnen Szenarien sind zwar nett konstruiert, lassen sich

aber leider nicht kombinieren. Punkt zwei: Wer gleich alle Bomber gegen die feindliche Hauptstadt schickt, hat in Nullkommanichts gewonnen - Etwas mehr Realismus hätte nicht geschadet.







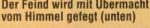
Der Editor, die Karte und ein



vernichtend geschlagen werden muß. Entweder zerstört Ihr seine Luftflotte, bombt die Hauptstadt in Grund und Boden oder schwächt Euren Feind so stark, daß er aufgibt.

Auf einer Karte lassen sich mit Maus oder Tastatur Wegpunkte für Eure Flieger festlegen - Bomber- oder Jägerverbände werden vorher zusammengestellt. Trefft Ihr auf feindliche Flieger, darf das Kämpfen dem Computer überlassen oder per Hand gefightet werden. Dabei seht Ihr einen Luftkampf von der Seite und steuert den Bomber-Bordschützen oder einen Doppeldecker. Bombardements werden von einer Zielkarte aus geplant. Dort positioniert Ihr einen Bomber und fliegt über die von oben gezeigte Landschaft. Auf Knopfdruck laßt Ihr eine von maximal 25 Bomben fallen oder steuert Eure Kiste. Grantige Flak's machen Euch dabei das Leben schwer.

Genre: Strategie Hersteller: Microprose Zirka-Preis: 120 Mark **Testmuster: Microprose** MS-DOS **75**%. Grafik: 60% Sound: 65% Schwierigkeit: einstellbar Minimal: 286er mit 12 MHz. 640 KB, VGA Unterstützt: Soundblaster, Roland, Adlib, Maus Geplant für: -







Dogfight (von oben nach unten).

#### Besser Bunten



Rundenweise zieht Ihr Eure Einheiten über die Landkarte

# **Battles of Dest**

Strategiespiele erfreuen sich in den Vereinigten Staaten besonders großer Beliebtheit. Nicht umsonst sitzen die bekanntesten Programmierer des Genres in Amerika. Aktuellster USA-Import ist Battles of Destiny, aus dem Hause Quantum Quality Productions, die uns schon The perfect General bescherten. Spielerisch orientiert sich Battles of Destiny an dem Dan-Bunten-Klassiker Global Conquest. Alleine gegen drei Computergegner oder die entsprechende Anzahl menschlicher Kontrahenten steuert Ihr rundenweise verschiedene Truppeneinheiten (beispielsweise Infanterie, Panzer, Schlachtschiffe und Flugzeuge) über fiktive Landkarten. Ähnlich wie im berühmten Vorbild gilt's, Städte zu erobern, in denen dann neue Einheiten produziert werden. Für jede eingenommene Stadt und jede gewonnene Schlacht bekommt Ihr Punkte. Gesiegt hat derjenige, der am Ende

einer bestimmten Rundenanzahl den High-Score innehält, erster das Punktesoll erreicht, oder alle feindlichen Einheiten vernichtet hat. Wer genug von Solokarte oder den zwei "Campaigns" hat, darf mittels Editor neue Karten entwerfen und spielen.

Genre: Strateg	ie
Hersteller: QQI	P
Zirka-Preis: 12	0 Mark
Testmuster: Tr	aumfabrik
MS-DOS	61%
Grafik: 29%	Sound: 14%
Schwierigkeit:	einstellbar
Minimal: 286e 640 KB, EGA	r mit 16 MHz,
Unterstützt: So Maus, Adlib	undblaster,
Geplant für: -	

Die Begeisterung über das neue Strategiespiel Battles of Destiny währte bei General Henast nur kurz. Denn der Versuch der QQP-Programmierer, aus dem Schützengraben zu hüpfen und den Feldherrnhügel zu erreichen, der von Global Conquest ge-

halten wird, bleibt im Ansatz stecken. Technisch liegt die High-Res-EGA-Grafik des Neuzugangs um Klassen hinter dem

Vorbild. Dies ist noch verzeihlich. Weniger Strategisch haben sich die Designer einige kleine Patzer erlaubt. So werden bei Battles of Destiny die Marschrichtungen nicht angezeigt, Infos über Truppenteile sind extrem spärlich und das Beladen von

Transportern ist zu umständlich. Auch der, recht anspruchsvolle, Editor verhilft dem Spiel nicht zur höheren Wertung.

64 AM ST PC CD Mac VideoGames Lieber Computer-Spieler,

Alle Neuheiten bekommen wir mit als Erste

hier steht wirklich nur ein sehr kleiner Teil unserer gesamten Computer-Games -wir haben immer alles, was im Handel ist.

neuesten Spiele rechtzeitig				
Disketten für die Systeme: Preise in DM (Inkl.MWSt.)	<b>▼</b> 64	<b>▼</b> AM	▼ ST	PC PC
miga500 Speicher auf 1MB Gravis UltraSound Card		59		399
oundBlaster PRO 3 inkl. Chip oundMan Card (AdLib-kompat.				499
Per absolute Joystick: Advanced PrintShop Deluxe PC - super 1	Gravis.			79
960 - Der Peeder		86		96

1869 - Der Reeder	86		96
3D The 2. Constuction Kit	141	141	141
Abandoned Places 2			99
Aces over Europe			118
Alien 3	82		.92
Alone in Dark (Lovecraft)			99
Amazon - Guards of Eden			107
Ambassador	112		.101
ATAC Adv. Tactical Air Comm	82		100
B-17 Flying Fortress FS	90	00	
Batman Returns			78
Beavers		66	
BoB Champion Karate			82
Body Blows			02
Bunny Bricks		66	.74
Burning Steel - Atlantic			
Caesar - SimulRome	 71	71	70
Cannon Fodder			
Castles Dr. Wolfenstien			107
Champions Adventure (NFL)			92
Chevalier de Labyrinth			
	 90	90	98
Canada Viandama			

uered Kingdoms..... inche Maxi.Overk.Copt. FS Comanche Maxi, Overk, Copt. FS
Greepers
Crypt of Dammed
Curse of Mordread - DragsLair3.
Cyber Empires (SSI)
Dark Legions
Dark Sun (AD&D)
Darklands - Heroic Adventure ... .78 .92 ..82. Der Patrizier Disaster Strikes . Drift RolePlay .... ...86 . Elite 2 - High Frontier. Erben des Throns...... 100 .78 .92

aute 4 - High Frontier.
Etben des Throns.
Bvoker - Jump n Run.
Bye of Beholder 3
F15 Strike Bagle 3 FS
Fields of Glory.
Flashback
Flies - Attack on Barth.
FM3 F Gotball Manager 3.
FS 5 FlightSim. Air Force.
Funsoft Inc. unsoft Inc. German Trucking Manag. Gnome Alone Gobliiins 2 ...... Grand Prix Formula 1 Great Naval Battles 39-43 Greens Golf David Leadbette

Greens Golf David Lear Gunship 2000. Hand of St. James. Harrier Assault AV-8B. Humans. Inca - Die Abenteurer. Incredible Machine. Indiana Jones 4 Fate. Indiana Jones of Fortress. Jonathan. Jonny Crash. Jonny Crash
Jorune...
Kick Off 3...
KillerBall Roller-Team...
Kings Quest 6...
Koshan Conspiracy...
Kyrandia - Pables & Fiends.
Lemmings 2 The New I
Lethal Weapon 3...
Line in Sand (SSI)

.41 .....56 

... plus die 7 Funtastic + Punkte :

Jedes Computer-Spiel, das wir an Sie liefern, erhöht sofort Ihr Kunden-Konto um je 1 FuntasticTreuePunkt I Bei vollen 7 + Punkten gibt es für Sie Ihre starken FreiSpiele (als Treue-Prämien). Und den 1. Punkt bekommen Sie bereits dann, wenn Sie als Neukunde unsere Liste anfordern

Monday Nite Football	86	96
Myra - The Legend	74	74
Nick Faldo Golf	74	7474
Ninel Mansells Wild Champ	41 66	66 82
No Second Price (Motorrad)	66	66
Noddys Playtime	74	7480
Oil Baron (Oil Empire)	74	74
Oil Baron (Oil Empire) Out of this World	93	99
Outlander (Road Warrior)	82	
Pacific Theater Operation		110
Pandemonium	78	78 86
Piracy on High Seas	82	86
Pirates 2   Gold	99	99
Reach for Stars	62 86	86
Red Zone Motorrad	56	
Return of Tiger	78	78
Rex Nebular	107	100
Riftwar Sana (Sierra)		104
Riftwar Saga (Sierra) Risky Woods	60	69 82
RoboSports (WIN)	82	68
Rome - A.D.92	78	82
Rookies	02	02 02
Rules of Engagement 2		93
Sabre Team	66	6692
S.A.S. Special Air Service		
Secret Monkey Island 2	82	91
secret restate ; solding & minimum		

#### Dazu **jede Menge** starke NICE % PRICE % HITS Sie finden alle in unseren aktuellen SpielWare Listen: ! Anfordern! Lohnt sich echt!

DESCRIPTION OF THE PARTY OF THE	and the same of	and the same of	THE OWNER OF THE OWNER OWNER OF THE OWNER	-
Shadow of Comet (Lovecraft)				99
Shoe People	41	66	66	74
Siege - Die Burg		78		63
SimBarth		92	92	03
Skat 92 - perfekt III		04	02	73
Skat 92 - periekt III	*********			84
Space Hulk Warh. 4000		104	********	104
Space Shuttle Simulator		76	82	46
Special Forces Airborne		90	90	104
Spelljammer AD&D		92		99
St Thomas		82	82	00
St. Thomas Star Controll 2 Ur-Quan				96
Star Controll 2 of Quart				00
Star Trek 5 25th Anniversary Streetlighter 2		00	00	91
Streetlighter 2	41	74	74	82
Strike Commander				112
Stunt Island (Disney)				86
Stunt Island (Disney)	66	74		
Oulella		00	00	00
Sukija		99	99	99
Sword (Legend) of valour		/8	/8	94
Taskforce 1942 Navy		99	********	114
Sukija Sword (Legend) of Valour Taskforce 1942 Navy Terminator 2029 A.D.				105
The A-Train 3D		107		79
The Rig 100 Collect	40	74		82
The Chara Pagina		76	7.6	02
The Chaos Engine The Dark Half (Stephen King)		/4	/4	96
The Dark Hall (Stephen King)		92		01
Tiger Road Karate		78	********	
Tiny Skweeks	37	74	74	82
Tomado (CombatPilot2)	74	93	93	93
Transatlantic		74	74	74
TransatlanticTreasures Savage Frontier		74		71
TV Sports Baseball		66		62
TV Sports Rollerbabes		00		03
TV Sports Rollerbabes		84		/4
Twilight 2.000		96	96	79
Ultima Trilogy 2: U4,5,6	63			85
Uncharted Waters RPG		107		102
Universal Monsters		74	74	
V for Victory				
Vision SciFi-Adventure		02		
VISION SCIPFAGVENUITE		04		77
Warriors of Releyne		05	/4	80
Waxworks - Elvira continues		86	********	86
Ween - The Prophecy		74	74	92
Wings 2 FS.				107
Wings 2 FS		99		89
World Atlac				116
World of Trolls	44	70	70	06
World of Trolls	99	/0	/0	00
ww I: History Line (Battisle2)		99	,,,,,,,,,	99
X-Wings FS				99
	-			

FUNTASTIC hat immer alle neuen Games, die in den guten Zeitschriften neu vorgestellt, gründlich getestet und prima bewertet werden. Dazu naturlich alle anderen aktuellen Spiele. Binige Games in dieser Anzeige sind für die nächsten Wochen, bzw. Monate, angekündigt. Jetzt schon mal reservieren 1Sie wissen ja:

Was jeder will, reicht oft nicht für alle i
Ende an Ein allech Ihre Gestiel INET auch Tyn an.

Was jeder will, reicht oft nicht für alle | Fordern Sie gleich Ihre Gratis-LISTE nach Typ an: Für C64 Amiga / Arai ST/PC/ CD/Mac SegaMega / NES/ GameBoy/Lynx/Super NES Ältere Listen, Anzeigen, Preise ersetzt: 14.12.92 Irrtum / Anderung / Teillieferung vorbehalten.

#### FUNTASTIC ComputerWare

..73

....82

..78

- Die vollständige Auswahl
   Jeder Preis o.k., ohne Ausnahme
- 3. Kunde-ist-König-Service Bestellen Sie am besten mit einer Postkarte.
- Wenn Sie lieber telefonieren:

  Mo Fr 10-1230 14-17, Fr. bis 15 Uhr,

  24h-Bestell-Maschine abends & Sa-So. Wir beliefern Sie, so schnell es nur geht: per Post und per Nachnahme (+ DM 10-). Servus Austria, Gruezi Schwyz, Clao Italia: Wir versenden täglich auch ins Ausland: (Immer abzgl. 14% dts.St., + Nachn. Versandskst. oder per Post-Baranweisg. + 15.- Versandpausch.)

FUNTASTIC ComputerWare: EuroGames GmbH Postbox 14 02 09 Müllerstr. 44 (kein Laden) D - 8000 München 5 Telefon 089 - 260 95 93 Fax 089 - 268 138

Die besten ComputerSpiele. Fachhändler seit 1985.

Händler-Anfragen immer willkommen: gerne auch aus dem Ausland (bitte mit Gewerbe-Anmeldung)





#### Burgfrieden



Die Burgen sprießen von allein gen Himmel.

## **Castles 2**

ie ein Lauffeuer verbreitet sich die Nachricht von Mund zu Mund: "König Charles ist tot – Es lebe der neue König!". Nur eine Kleinigkeit läßt die Einwohner stutzen: Ihr König hinterließ gar keinen Erben. Für die gierigen Provinzhäupter die Chance, das Reich unter sich aufzuteilen. Ihr tretet als aufstrebender Jungfürst eines der Zwergstaaten ins Castles-2-Geschehen. Euer

Lebensmittel und Rohstoffe an. Mit diesem Futterrückhalt habt Ihr erst einmal Handlungsfreiheit. Von einer Panoramakarte zieht Ihr die Fäden Eurer Politik. Da jede Eurer Aktionen Zeit kostet, zeigt Euch ein Balken die Mannschaftsstärke und den Verlauf der Handlung an. Ein Blick auf das zersplitterte Königreich genügt: Zahlreiche Kleinstaaten kämpfen ums Überleben. Doch bevor sich

Im Vergleich zum ersten Teil hat sich einiges in der Castles 2-Architektur geändert: Mit der überarbeiteten Benutzerführung flutscht das Regieren, daß einem das Zepter raucht. Außer den bekannten Spielelementen aus Teil eins beflügeln ein Packen neuer Spiel-

ideen den Hobbykönig. Außerdem sind kleine Animationen und atmosphärisch gezeichnete Bilder Balsam für das Strategenauge. Rundherum ist die Castles-2-Strategiewelt durchdacht und läßt kaum Langweile aufkommen.



Kritikpunkte sind die 3D-Editoren, die selbst ambitionierte Bauexperten durch eigenartige Perspektiven täuscht. Eine Zumutung ist die musikalische Untermalung, bei der selbst Walther von der Vogelweide die Zitter aus der Hand fallen würde. In alten C-64Zeiten war Defender of

the Crown eines meiner Lieblingsspiele. Doch das Castles-2-Mittelalter-Feeling kam bei mir nicht an. Was vom Spiel übrig bleibt, ist ein akzeptables Strategiegerangel mit ansehnlicher Grafikzulage.

Besonders ritterlich geht's bei Interplay's neuestem Burgen-Bastelbogen nicht gerade zu: Im Stil des Oldies Defender of the Crown herrschen an den Castles-2-Höfen miese Intriganten, Meuchelmörder und neidische Nachbarn. Obwohl das Spielprinzip heillos bei dem

berühmten Klassiker abgekupfert ist, die Jagd auf die Krone eher vom Zufall, denn von strategischen Überlegungen abhängt und die Benutzerführung etwas freundlicher ausfallen könnte (Warum wird nicht auf dem Lan-



des-Wappen die aktuelle Festungsstärke angezeigt?), ringt der Burg-Fan mit wachsender Begeisterung um die Gunst des Papstes. Rempeln die eigenen Ritter erst einen Nachbar-Baron nach dem anderen aus dem Rennen, steigt der Adrenalinpegel und die Spannung.

Vor allem, wenn unser Fürstentum wächst und gedeiht, wird's hektisch-anspruchsvoll und hält uns ordentlich auf Trab: Hier Diplomaten verschicken, dort die Ernte einfahren, da eine Burg reparieren.

ABB Sather Food
Refine Gold complete

Refine Gold complete

Refine Gold complete

Ritack complete

Ritack complete

Diplomat complete

Diplomat complete

STOCK MRMW RELET OF 13



Ende gut - Alles gut.

Ein Königreich in Eintracht: Nun wächst zusammen, was zusammen gehört.

Ziel ist, das Königreich in die Gewalt und die Krone auf Euer Haupt zu bringen. Fünf kronengeile Banausen erheben Anspruch auf den Thron. Dabei hat jeder der noblen Herren andere Anfangsbedingungen. Als Landesvater erwarten Euch eine Menge Kinkerlitzchen. Die Führung der Armee und politisches Ränkeschmieden erforden diplomatisches Geschick und salomonische Weisheit. Eure Untertanen sind emsig am Werkeln und häufen

der spitzfindige Feldherr Neuland unter den Nagel reißt, wird die Lage gepeilt. Ein Spitzelkommando erkundet Boden-Eigentümer schätze, Armeestärke des anvisierten Gebietes. Ist der Gegner eine Nummer zu groß, schleust Ihr stänkernde Politiker oder greuliche Saboteure. Ist Wirtschaft und Armee des Landes geschwächt, schlägt Eure schnelle Eingreiftruppe zu. Auf einem 3-D-Kampffeld werden Soldaten, Bogenschützen und Ritter von Euch positioniert. Fliegen Pfeile und brechen Knochen, seid Ihr zum passiven Zuschauer verurteilt. Ist die feindliche Armee vernichtet, fließen die Rohstoffe und Steuern des Landes in Eure Kasse. Bevor die einverleibten Bürger die Nase rümpfen können, stellt Ihr eine Burg auf die neueroberte Wiese. Ein 3-D-Editor erleichtert die Bauarbeiten, ein Punktekonto informiert Euch dabei über die Standfestigkeit der steinigen Immobilie. Mit

einer Burg im Rücken könnt Ihr auch gleich die Steuerschraube anziehen. Habt Ihr genug finanzielle Rückläufe aus den besetzten Gebieten, bleiben genug Taler, um die Armee aufzurüsten, Ritter zu rekrutieren und Katapulte zu kaufen. Die nächste Eroberung wartet. Bevor Ihr jedoch die goldene Krone aufstülpt, steht Euch eine Audienz beim Papst bevor.

Genre: Strategie
Hersteller: Interplay
Zirka-Preis: 100 Mark
Testmuster: Traumfabrik

MS-DOS

68%

Grafik: 52% Sound: 34% Schwierigkeit: mittel

Minimal: 286er mit 16 MHz, 640 KB, EGA

Unterstützt: EMS, Adlib, Soundblaster, Maus

Geplant für: -

ABENTEUER TEAM

Marlboro

Jetzt bewerben! 0138/9000

Oder Bewerbungsunterlagen anfordern bei: Marlboro Abenteuer Team, Postfach 1200, W-3352 Einbeck, Mindestalter: 18 Johne. Einsendeschluß: 16.4.93 (Poststempel).

#### Mondkalb im Angebot



Ein kleiner Stückgutfrachter für die schnelle Mark

#### Risiko Deluxe



Nur wer alle Provinzen erobert, darf König werden

# **Dynatech**

uke Skywalker hat immer genug Credits in seinen Jedi-Taschen, Buck Rogers quellen die Dollars aus den Vakuumhosen, Han Solo betankt seinen tausendjährigen Falken nur mit der Goldenen Kreditkarte. Hat sich Gedanken iemals einer gemacht, woher die Penunsen kommen? Welche Bank den Raumhelden unbegrenzten Kredit einräumt? Dynatech gibt Antwort: Die freie Marktwirtschaft existiert auch im Weltraum. Wer hier mithalten will, baut alleine oder zu zweit an seinem Wirtschaftsimperium. Ihr schafft Euch eine möglichst große Handelsflotte an, grün-Niederlassungen bekannten Universum und schnappt den 19 Computerkonkurrenten die Aufträge vor der Nase weg. Für den nötigen Überblick sorgen Bilanzen, Statistiken und ein Fernschreiber, der über die Aktionen der Mitbewerber informiert. Der Finanzdschungel ist in handli-

che Menüportionen aufgeteilt, die mit Maus und Tastatur bedient werden.

Der Clou beim Handelskrieg: Der Bildschirm ist geteilt. Werden zwei menschliche Firmen gegründet, steigert jeder auf seiner Seite simultan das Bruttosozialprodukt.

Genre: Simulation

Hersteller: Magic Bytes

Zirka-Preis: 80 Mark Testmuster: Magic Bytes

AMIGA

68%

Grafik: 47%

Sound: 53%

Schwierigkeit: einstellbar

Minimal: 1 MByte

Unterstützt: Festplatte,

Zweitlaufwerk

Geplant für: MS-DOS, ST

# **Erben des Throns**

or über zehn Jahren schickte sich ein extrem einfaches Strategiebrettspiel an, die Wohnzimmer dieser Welt zu erobern: Risiko. Der überraschende Erfolg des Spiels rief bald findige Computer-Freaks auf den Plan, die die ersten elektronischen Risikovarianten ersonnen. Auch heutzutage greifen Spieldesigner das Risikoprinzip gerne auf. Die Erben des Throns sind eine Art Luxusrisiko. Ihr versucht Euch zum König eines Fantasielandes aufzuschwingen. Wahlweise spielt Ihr solo gegen den Computer oder gegen bis zu drei Kontrahenten. Ihr müßt Soldaten anheuern, Burgen sowie Dörfer bauen und Provinzen erobern. Erst wenn Ihr Euch den letzten Fitzel Land unter den Nagel gerissen habt, könnt Ihr Euch zum König krönen.

Vor dem Spielstart legt Ihr verschiedene Grundwerte und damit den Schwierigkeitsgrad fest. Hier wird angegeben, mit wieviel Geld und Dörfern Ihr startet, ob sich das Wetter ändert und ob die Geländebeschaffenheit eine Auswirkung auf die Kämpfe hat. Zudem gibt es Zufallsereignisse: Ein Bettler klopft mit Informationen an die Tür oder ein Drache futtert ein paar Soldaten. mh

Genre: Strategie

Hersteller: GDG

Zirka-Preis: 120 Mark

Testmuster: GDG

MS-DOS

70%

Grafik: 49%

Sound: 33%

Schwierigkeit: einstellbar

Minimal: 286er mit 16 MHz,

640 KB, EGA, Maus Unterstützt: Soundblaster,

VALLE

Geplant für: Amiga, ST, C 64

Wirtschaftsspiele sind aus der deutschen Computerlandschaft nicht wegzudenken. Während die internationale Konkurrenz immer aufwendigere Simulationen und Abenteuer abliefert, ist Software "Made in Germany" fast gleichbedeutend mit Produktivitätssteigerung

und fader Hochzinspolitik. Deshalb erfreulich: Dynatech schafft



den Hypersprung aus dem Wirtschaftseinerlei und überzeugt durch Übersichtlichkeit und sauberes Finanzmodell. Im simultanen Duellmodus kommt sogar Hektik auf – im ansonsten behäbigen Genre eine rühmliche Ausnahme. Wer von Bilanzen und Frachtraten nicht lassen

kann, wird mit *Dynatech* zufrieden sein und langfristig motiviert.

Nichts geht über eine Partie Risiko im Kreise werter Kollegen. Sind das Originalbrett oder die meisten Kumpels mal nicht zur Hand, füllt diese ordentlich aufgebohrte Computervariante die Lücke dicke wieder aus. Dank spritziger Zufallsereignisse, angenehm variierba-

rem Schwierigkeitsgrad und der komfortablen Bedienung, steht



der vergnüglichen Jagd nach der Königskrone kaum noch etwas im Wege. Ein besonderes Leckerli sind die zahlreichen VGA-Bilder und Zwischensequenzen, die das trockene Taktikgeümmel optisch auflockern. So gerne ich Erben des Thrones auch spiele: Ein wenig

mehr innovative Eigenideen hätten dem Spiel sicher gut getan.

IHR KENNT ES AUS DEM RA "How Do You Talk To An Angel" Die amerikanische No.1 Single "How Do You Talk To An Angel" aus dem aktuellen Album "The Heights" (CD/MC)

#### Auch ohne Sechseck was los



Bei Kämpfen wird diese Perspektive eingeblendet

Ultrakonservative Koei-Experten werden erstmal kräftig schlucken: Keine Hex-Felder - dies gilt in den Kreisen hehrer Strategiefreaks als schiere Blasphemie. Wer die Taktik-Computerspiele-Welt nicht ganz aus diesem engen Scheuklappenblickwinkel

sieht, freundet sich schnell mit Gemfire an. Eine komfortable Benutzerführung, und das erfreulich einfach gelöste Kampfsystem zeigen, daß die Koei-Designer ihre Hausaufgaben gemacht haben. Zeiten dröger Zahlenkolonen und Tastenfummelei sind mit Gemfire entaültia vorbei. Etwas störend wirkt sich vor allem bei fortgeschrittenen Spielern nur der etwas zu niedrige

Schwierigkeitsgrad aus. Ein Hauch mehr taktische Herausforderung hätte Gemfire zu einer höheren Wertung verholfen.

getreten. Ob Ihr Soldaten anheuern, die Ernte oder Eure Provinzen kontrollieren wollt: Ein Mausklick auf das entsprechende Symbol reicht aus.

Die größte Neuerung, die

bauen". "Zaun einreißen") erteilen. Kommen sich die Soldaten feindlicher Parteien ins Gehege, wird auf eine Seitenansicht umgeblendet, in der Ihr Schlachtengetümmel

## **Gemfire**



Es geht auch ohne Hex-Felder: Das Gemfire-Schlachtfeld.

apans Strategieschmiede Koei gönnt sich keine Ruhe. Im gutgeölten Rhythmus einer Schweizer Kuckucksuhr schieben die fernöstlichen Taktikexperten in regelmäßigen Abständen neues Strategiefutter in die Läden. Das jüngste Spiel unterscheidet sich in vielen Punkten kaum von den bekannten Koei-Spielen im Stil eines Nobunaga's Ambiton oder den berühmten Bandit Kings of Ancient China. Im gewohnten 640x200-Punkte-EGA-High-Res-Look, ist eine Übersichtskarte eines Landes zu sehen, das in kleinere Provinzen unterteilt ist.

Ihr seid - vier Grundszenarien stehen zur Wahl - ein kleiner Landesfürst, der sich die restlichen Ländereien einverleiben möchte. Zu Beginn YEA MAY

Vor dem Start suchen wir uns einen passenden Berater aus

sucht Ihr Euch einen vorgefertigten Spiel-Charakter und einen Berater aus, der Euch später wichtige Tips gibt. Jeder Ratgeber hat spezielle Vorlieben. Einige sind diplomatisch besonders gut bewandert und regeln die Staatsgeschäfte friedlich, andere entpuppen sich als grandiose Feldherren und meucheln die Nachbarn im Handumdrehen nieder.

Gesteuert wird Euer Königreich am besten via Maus. An die Stelle herkömmlicher Zahlenkolonen älterer Koei-Programme sind nun kleine Icons

Gemfire im Vergleich zu den Kollegen zu bieten hat: Es gibt "Hex"-Felder mehr. keine Schlachten laufen auf Wunsch automatisch ab, aber wenn Ihr selbst das Kommando übernehmt, sieht das Kampfgebiet etwas anders aus als von Koei gewohnt. Es ist in kleine Quadrate unterteilt. Die gegneri-Parteien schen nehmen jeweils am anderen Ende des Feldes Aufstellung. Ein Klick auf die passende Einheit und Ihr könnt den Truppen verschiedene Befehle ("marschieren", "angreifen",

betrachten könnt. Fegen Eure Armeen die feindlichen Einheiten vom Spielfeld, steigt nicht nur der Landbesitz, sondern auch Euer Portemonnaie und das Prestige.

Unsere Bildschirmfotos stammen von der englischen Testversion.

Genre: Strategie Hersteller: Koei/Infogames Zirka-Preis: 130 Mark Testmuster: Import 64% MS-DOS Grafik:54% Sound: 40% Schwierigkeit: mittel Minimal: 286er mit 12 MHz, 640 KB, EGA (High-Res) Unterstützt: Soundblaster, VGA, Maus

Geplant für: -





Tel. 0 24 03/2 11 88 Fax 0 24 03/3 53 51

Versand 99, Jülicherstr. 53-55, 5180 Eschweiler.



U

PC

PC

PC

U

C

700

PC

#### **AMIGA**

AMIGA

GA AMIG

AMIGA

AMIGA

AMIGA

AMHGA

AMIGA

AMIGA

AMIGA

AMIGA

AMIGA

Wing Commander 1

AMIGA		
1869	٧	64,99
A320 Airbus	A	86,99
Adventure Collection	A	59,99*
Aquatic Games Archer M. Lean Pool Billard	A	56,99 <b>46,99</b>
Assassin	A	46,99
ATAC	A	76,99*
B 17 Flying Fortress	A	76,99*
Bard's Tale Construction Set	A	64,99*
Bat 2	٧	72,99
Battle Isle	V V	64,99
Battle Isle Data Disk BC Kid	A	39,99 59,99
Big Box 2	A	52,99
Bills Tomato Game	AV	59,99
Bundesliga Manager Prof.	V	62,99
C.A.P.	A	59,99*
Creepers	AVV	59,99*
Civilization Das schwarze Auge (1MB)	V	74,99 <b>72,99</b>
Der Patrizier	V	64,99
Dung, Mast. & Chaos Str.Back		59,99
Dynatech	٧	52,99
Elysium	٧	52,99
Elvira 2: Jaws of Cerberus	٧	49,99
Eye of the Beholder 2	V	79,99
F-15 Strike Eagle 2 Fantastic Worlds	A	74,99 <b>72,99</b>
Fire and Ice	A	46,99
Formula One Grand Prix	A	74,99
Gobliins 2	A	64,99
Gunship 2000	A	79,99
Hexuma	V	79,99
History Line 1914-1918 Hook	VA	<b>79,99</b> 64,99
Humans	A	52,99
Indiana Jones IV		79,99
KGB	AV	72,99*
Legend of Kyrandia	٧	72,99
Legend of Valour	V	79,99*
Leisure Suit Larry 5	VA	59,99
Links (nur mit Festplatte)	A	<b>64,99</b> 59,99
Lotus 3		46,99
Lure of Temptress	AV	52,99
Mad TV	V	62,99
Mad TV Data Disk	٧	24,99*
Mega Lo Mania + First Sam.	AV	56,99
Might and Magic 3 Monkey Island 2	V	64,99 79,99
Nigel Mansell's World Cha.	A	52,99
No. 2 Collection	V	64,99
(Winzer, Space Max, Black Gold)		
Perfect General	A	68,99
Perfect General Data Disk	A	39,99*
Pinball Fantasies Police Quest 3	A	<b>52,99</b> 59,99
Pools of Darkness	V	64,99
Populous 2 Chall Data Disk	A	30,99
Populous 2 Plus	A	74,99
Prophecy of the Shadow	٧	64,99*
Premiere	AA	52,99
Push Over	A	54,99
Rampart Raving Mad (3er - Sam.)	A	52,99°
Red Baron	V	59,99
Road Rash	A	52,99
Rome AD 92	A	64,99*
Sensible Soccer 92/93 Shadow of the Beast 3	A	46,99 <b>56,99</b>
Shadow of the Beast 3 Shuttle	v	52,99
Silly Putty	A	46,99
Sim Sity & Popoulus	A	69,99
Sim City Arch. 1 Sim City Arch. 2	A	36,99
Sim City Arch. 2	A	36,99
Sim City Terrain Editor Sim Earth	A	36,99 69,99*
Special Forces	A	74,99
Street Fighter 2	A	52,99*
The Chaos Engine	A	46,99*
The Games - Winter Chall.	A	59,99*
Troddlers	A	46,99
Walker	A	59,99*
Ween Waxworks	V	69,99 59,99
Wing Commander 1	V	79.99

IBM/PC			
1869	V	79,99	
A320 Airbus	A	86,99	
AA War in the Skies Aces of the Pacific	A	<b>86,99</b> 64,99	
Amazon	E	79,99	
ATAC	A	86,99	
A-Train Bat 2	L	64,99 <b>79,99</b>	
Battle Isle	V	79,99	
Battle Isle Data Disk	٧	39,99	
Bundesliga Manager Prof. Bundesliga Man. Prof. Edit.	V	62,99 79,99	
Car and Driver	Å	86,99*	
Castles 2	A	76,99	
Civilization Comanche	V	92,99 <b>86,99</b>	
Dark Queen of Krynn	V	79,99*	
Daughter of Serpents	A	76,99*	
Das schwarze Auge Der Patrizier	EVVVVAAVVVAVV	<b>79,99</b> 79,99	
Dungeon Master	V	59.99	
Dyna Blaster	A	64,99	
Dynatech	V	64,99	
Elvira 2 Elysium	v	59,99 <b>64,99</b>	
Eye of the Beholder 2	V	79,99	
F-117 A Nighthawk	A	86,99	
F-15 Strike Eagle 3 Falcon 3.0	A	98,99 92,99	
Falcon 3.0 Camp. Disk 1	A	52,99	
Fantastic Worlds	A	79,99	
Formula One Grand Prix Front Page Football	AE	92,99 64,99	
Gunship 2000 Mission Disk	A	52,99	
Harrier Jump Jet	A	86,99	
History Line 1914-1918	٧	79,99	
Humans Indiana Jones 4	v	52,99 86,99	
Island of Dr. Brain	٧	64,99*	
Jimmy White Snooker	AVVAVV	59,99 <b>76,99</b>	
KGB Kings Ouest 6	V	79,99	
Laura Bow 2	٧	64,99	
Legend of Kyrandia	V	72,99	
Leisure Suit Larry 5 Lemmings Doublepack	A	64,99 79,99	
Links 386 Pro	A	86,99	
Mad TV	AAVVVVVVVAVE	79,99	
Mad TV Data Disk Mega-Lo-Mania	V	24,99 <b>72,99</b>	
Might and Magic 3	٧	79,99	
Might and Magic 4	V	79,99	
Monkey Island 2 No. 2 Collection	V	79,99 <b>79,99</b>	
Police Quest 3	V	79,99	
Prohecy o. t. Shadow	٧	79,99	
Quest for Glory 3 Rome AD 92	V	64,99 76,99	
Sherlock Holmes	٧	86,99	
Siege	E	59,99	
Spellcasting 301 Spellcraft	EVE	59,99 72,99*	
Spelljammer	Ě	64,99	
Star Legions	E	68,99	
Star Trek Street Fighter 2	VA	86,99 59,99*	
Strike Commander	A	86,99*	
Task Force 1942	A	92,99	
The Games - Sum. Chall. The Lagacy	AAV	<b>59,99</b> 92,99*	
Treas. o. t. Sav. Frontier	V	79,99	
Ultima 7: The Black Gate	V	89,99	
Ultima Underworld	A	64,99 64,99	
Ultima Underworld Wing Commander 2	AVAAA	79,99	
WC 2 Special Operation 1	A	39,99	
WC 2 Special Operation 2 WC Speech Acc. Pack	A	39,99 39,99	
WC DeLuxe (WC1 + Se.1&2)	AE	86,99	
Wizardry 7		79,99	
X-Wing	E	79,99*	
Jetzt auch über BTX			

#### Sonderangebote

Alle Amiga-Programme benötigen in der Regel 1MB, PC-Programme entsprechend VGA Karte und eine Festplatte. V bedeutet komplett deutsche Version; alle anderen Spiele werden mit einer deutschen Anleitung A geliefert, außer die mit "englisch" E gekennzeichneten. Bitte geben Sie bei Ihrer Bestellung für den PC unbedingt das Diskettenformat an (3 ½" oder 5 ½"). Alle Titel sind sofort lieferbar, nur die mit "gekennzeichneten Produkte waren bei Anzeigenschluß noch nicht vorrätig (können aber inzwischen lieferbar sein, bitte nachfragen). Der Versands erfolgt ausschließlich per Nachnahme. Die Versandkosten betragen DM 8.50 zuzüglich zahlkartengebühr (DM 3-). Ab DM 250. – ohne Versandkosten. Lieferungen ins Ausland erfolgen nur per Vorkasse zzgl. DM 16,—. Die Lieferung bei Vorkasse im Inland erfolgt nur gegen bar, EC-Scheck oder Überweisung zggl. DM 8,— auf den o.a. Spielepreis auf Konto KSK Eschweiler, BLZ 391 501 00, Kto. 1215169. Bei V-Scheck oder Überweisung Lieferving erst pack Gutschrift

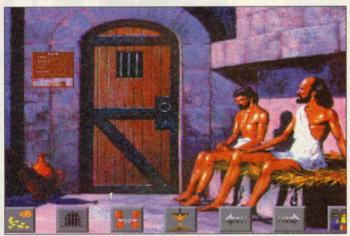
79,99

oder Überweisung Lieferung erst nach Gutschrift. Fordern Sie noch heute unter Angabe Ihres Computertypen kostenlos und unverbindlich unsere Preisliste an. Irrtum und Preisänderungen vorbehalten. Diese Preisliste ersetzt alle vorherigen. Stand siehe Zeitungs-

Telefonische Bestellungen unter 0 24 03/2 11 88 oder per Telefax Nr. 0 24 03/3 53 51 oder schriftlich an VERSAND 99, Jülicherstr. 53-55, 5180 Eschweiler

computerspiele/tests

#### Regenten im Regen



Jeder nur ein Kreuz: ein bewährtes Mittel im Strafvollzug

nno domini 390: Als abtrünniger römischer Präfekt buchhaltert Ihr gegen den Rest der Welt. Gleich sechs Mitspieler versuchen in Elysium eine von sechs unabhängigen römischen Provinzen zum ultimativen Imperium aufzublasen. Das typische Landesoberhaupt beschäftigt sich mit der Organisation und Planung der Staatsangelegenheiten. Selbst in der modernen Politik nicht unbekannt, gilt es bei Elysium mit dem chronisch leeren Staatssäckel hauszuhalten: Alle Bereiche des öffentlichen Lebens wollen bedacht sein. Im Thronsaal trefft Ihr auf drei Minister. Klickt Ihr einen der Herren an, öffnen sich verschiedene Menüs. Über den Wirtschaftsminister steuert Ihr Handel und Abgaben. Außerdem gehört der Bau von verschiedenen Einrichtungen in sein Ressort. Der Justizminister hat die Gerichtsbarkeit, vom Strafverfahren bis zur Verbrechensaufklärung am

Hals. Natürlich rechts prunkt der Verteidigungsminister in metallener Stumpfheit: Über ihn bestimmt Ihr die Größe des Heeres, und gegen welche Region die Kriegsmaschine in Gang gesetzt wird. Am Ende des Jahres bekommt Ihr die Resultate serviert.

Genre: Strategie

Hersteller: Magic Bytes Zirka-Preis: 90 Mark

Testmuster: Magic Bytes

MS-DOS

Sound: 37%

Grafik: 44% Schwierigkeit: mittel

Minimal: 286er mit 12 MHz, 640 KB, VGA

Unterstützt: Soundblaster,

Maus, Adlib, Joystick

Geplant für: -

Spiele um das römische Reich haben Hochkoniunktur: Nach den Beinahegurken Cäsar und Rome: 92 AD packt Magic Bytes das Thema anders an. Unter den Blinden ist der Einäugige Imperator: Denn obwohl sich Elysium auf die trockené Zahlenschiebereien be-

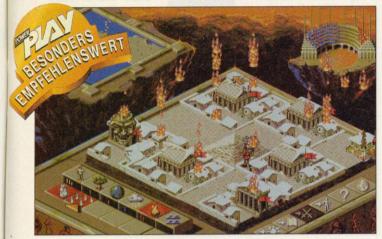
schränkt, also keine ruckelnden Römer über den Bildschirm ziehen oder am städtischen Häu-



zend zum Weinschlauch - da zieht auch der kompakte Mehrspielermodus nicht mehr.



#### Die Götter müssen verrückt sein



Hier entsteht eine Stadt, die wir mit einem Feuerregen abfackeln.

# **Populous 2**

pril 1989: Voller Elan tippten emsige POWER-PLAY-Redakteure an neuen Artikeln. Mit dem Arbeitseifer war's jedoch prompt vorbei, als gierige Kollegenhände aus dem morgendlichen Postberg eine harmlos aussehende Diskette mit der Aufschrift Populous fischten. Das Resultat ist bekannt: Die Arbeit blieb lange Zeit liegen, das Newcomer-Team Bullfrog sackte für

den Strategie-Suchtknaller tonnenweise Preise ein.

Dezember 1991: Über zwei Jahre sind seit dem *Populous*-Phänomen vergangen, als Bullfrog den langersehnten offiziellen Nachfolger zum Klassiker präsentiert - allerdings nur für Amiga und Atari ST. Besitzer eines PCs gingen ersteinmal leer aus - bis heute. Nun, wiederum ein Jahr später, gibt's *Populous 2* auch für

MS-DOS-Rechner. Auf den ersten Blick sieht die Nummero Zwei dem Erstling zum Verwechseln ähnlich. Zwei muntere Völkchen, das eine rot, das andere blau, tummeln sich auf einer Weltenkarte, die aus einer isometrischen Perspektive zu sehen ist.

Eine große und vor allem glückliche Anhängerschar ist bei Populous 2 spielentscheidend. Je mehr Einwohner in Eurem Königreich, desto mehr "Energie" fließt Euch zu. Die Energie wird für Katastrophen benötigt. Katastrophen sind natürlich dazu da, die Bevölkerung des Gegners möglichst klein zu halten. Im "Götterdämmerungs"-Menü zeigen sich die ersten Unterschiede zwischen Populous 2 und dem Vorläufer. Gab's in Populous 1 nur sechs Katastrophen, bietet der Neuling derer 25. Das Spektrum der Optionen liest sich wie eine "Gotteszorn"-Fibel. Feuerregen, Giftpilz-Plagen, Wirbelwinde, Sümpfe und Gewitterstürme sind nur ein kleiner Ausschnitt aus dem Vernichtungskatalog.

Ein weiterer Unterschied: Ihr dürft nicht von vorneherein alle Katastrophen benutzen. Durch erfolgreiches Absolvieren eines Szenarios (1000 sind es insgesamt), bekommt Ihr "Erfahrungs"-Punkte, die Ihr auf sechs Katastrophen-Grund-Typen verteilen dürft. mh





Der kleine Unterschied: Links die "normale" Grafik mit 256 Farben, rechts die hochauflösende Version

Gelungener kann eine Fortsetzung kaum Zwar muß sein. Populous 2 ohne den "Innovations-Bonus" des Vorgängers auskommen, doch macht es dies durch höhere Komplexität und gestiegenen strategischen Anspruch wieder wett. Glücklicherweise wird das Mehr

an spielerischer Vielfallt nicht durch unnötig komplizierte Bedienung oder Katastrophenfummelei erkauft. Im Gegenteil: Dank der herrlich einfachen Benutzerführung geht das fröhliche Weltenbasteln locker von der Götterhand. Ein Leckerbissen ist die (optional anwählbare) hochauflösende VGA-Grafik. Hier werden nur 16 statt der üblichen 256 Farben in niedriger Auflösungsstufe geboten. Dafür wird das Spielerauge mit liebetstellten behoten

voller Detailtreue belohnt. Populous 2 ist ein geradezu göttliches Spielvergnügen, das sich kein PC-Besitzer entgehen lassen sollte.

#### Genre: Strategie

Hersteller: Bullfrog/ Electronic Arts

Zirka-Preis: 120 Mark

**Testmuster: Selling Points** 

#### MS-DOS

90%

Grafik: 80% Sound: 59%

Schwierigkeit: mittel

Minimal: 286er mit 16 MHz, 640 KB, VGA

Unterstützt: Soundblaster, Adlib, Maus

Bereits erschienen für: Amiga, ST

#### SUPER SPIELE-SUPER PREISE

Die Spielsysteme

## **Edist Jisida**

und

#### GAME MASTER

mit allem Zubehör.

#### NEU:



SuperVision LCD Video Game SV 100 119,- DM (Mit CRYSTBALL Modul)

Block Buster	SV100/01	34.90 DM
Hash Blocks	SV100/02	34.90 DM
Carrier	SV100/04	34.90 DM
EaglePlan	SV100/05	34.90 DM
P 52 Sea Battle	SV100/06	34.90 DM
LinearRacing	SV100/07	34.90 DM
Pac Boy and Mouse	SV100/08	34.90 DM
Ssnake	SV100/09	39.90DM
Alien	SV100/10	34.90DM
HeroKid	SV100/11	34.90 DM
Challenger Tank	SV100/13	34.90 DM
Police Bust	SV100/14	34.90 DM
ProTennis	SV100/15	34.90 DM
Chimera	SV100/16	39.90 DM
SpaceFighter	SV100/17	34.90 DM
Honey Bee	SV100/18	34.90 DM
Olympic Trials	SV100/19	39.90 DM
Matta Blatta	SV100/19	39.90DM
Grand Prix	SV100/21	34.90 DM
	SV100/21	34.90DM
SuperBlock	SV100/22	34.90DM
Brain Power	SV100/23 SV100/24	34.90DM
2 in 1 (Eagle Plan	3 100/24	34.90DM
-HashBlock)	01100/05	34.90 DM
Jaguar Bomber TASAC 2102	SV100/25	
	SV100/26	39.90DM 39.90DM
Happy Race	SV100/27	39.90DM
SuperPang	SV100/28	
Galactic Crusader	SV100/29	39.90DM
Dancing Blocks	SV100/30	39.90DM
Final Combat	SV100/31	39.90DM
Penguin Hideout	SV100/32	39.90 DM 34.90 DM
Cross/Buster	SV100/33	34.90DM
Soccer Champion	SV100/34	
HappyPair	SV100/35	a.A.
John Adventure	SV100/36	a.A.
PoPoTeam	SV100/37	a.A.
Chinese Checkers	SV100/38	a.A.
Magincross	SV100/39	a.A.
DeltaHero	SV100/40	a.A.
Recycle Design	SV100/41	a.A.
SuperKong	SV100/42	a.A.
Juggler	SV100/43	a.A.
100	and the same of th	

Game Master LCD Video Game GM 6622 99,- DM (mit Falling Block Modul)

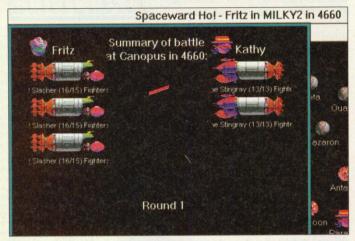
Comment of the Commen		
GoBana	GM6622/01	19.95DA
Continental Galaxy	GM6622/02	19.95DA
Hyperspace	GM6622/03	19.95DA
Space Castle	GM6622/04	19.95DA
BubbleBoy	GM6622/05	19.95DA
KungFu	GM6622/06	19.95DA
Pinball	GM6622/07	19.95DA
Tennis	GM6622/08	19.95DA
Fußball	GM6622/09	19.95DA
Autorennen	GM6622/10	19.95DA

Zu bestellen bei: JC Service Center Mozartstr. 39 O-1633 Mahlow

Tel.: 03379/39320 Versandgebühr: 5,- DM

Zahlung per Nachnahme oder mit beiliegendem Verrechnungsscheck.

#### Es kann nur einen geben



Kommt's zu einer Raumschlacht, wird diese Fenster eingeblendet

Das Spielprinzip von Spaceward Ho! hat eigentlich einen ultralangen Bart. Schon in grauer Vor-Heimcomputer-Zeit kannte man diese "Viele Leute erobern eine Galaxis"-Spiele unter dem Namen "Postspiel". Post deshalb, weil die Teilnehmer Ihre Züge mühsam anhand von

ellenlangen Tabellen und Zahlenkolonen errechnen mußten, und per Postkarte an einen Spielleiter schickten. Selbst Spaceward Ho! läßt sich, wenn kein Netzwerk greifbar ist, auch auf dem Postweg spielen. Ihr macht einen Zug, verschickt die Diskette an den nächsten Spieler, und so weiter... Ein mühsamer Weg,



der sich jedoch auszahlt. Zwar macht's auch alleine Spaß gegen den intelligenten Computergegner anzutreten, aber wer einmal Spaceward Ho! via Novell-Net mit einer ganzen Horde wilder Redakteuerskollegen erlebt hat, möchte die stundenlangen Eroberungsfeldzüge nicht

mehr missen. Wenn sich kurzfristige Allianzen bilden, um den Vorstand von seinem letzten Planeten zu schubsen, oder sich langiährige Kumpels um einen Weltallsektor in die Wolle kriegen, steigt die Motivation gewaltig. Netzwerkkarten-Hersteller sollten dieses Spiel unbedingt ihren Packungen beilegen.

# paceward Ho!

ie Erde ist Euch zu klein? Ihr träumt davon, Planeten zu erobern und auf fernen Sternen Kolonien zu gründen? Ihr kennt ungefähr ein Dutzend Leutchen mit einem PC, die den gleichen Wunsch haben? Kein Problem. Was bisher nur in der Phantasie oder im Sf-Roman Wirklichkeit wurde, flimmert nun über PC-Bildschirme. Spaceward Ho! lautet das digitale Zauberwort für Weltenbummler. "Erobere die komplette Galaxis!", heißt die Aufgabe des neusten New-World-Strategiespiels, das es sowohl als DOS-Version und Windows-Fassung (unsere Testversion) gibt. Entweder spielt Ihr Spaceward Ho! alleine gegen bis zu 19 Computergegner oder im Drahtverbund eines Netzwerkes gegen Kollegen - die alle das gleiche Ziel wie Ihr verfolgen.

Die Regeln Eures galaktischen Feldzuges sind simpel. Vor dem Start sucht Ihr Euch die Form der zukünftigen Milchstraße (Kugelhaufen, Spiralnebel) und die Größe des Universums aus. Sind alle Angaben gemacht, fangt Ihr mit einem einzigen Planeten, einem Scout-Raumschiff und einem Kolonistenraumer an. Alle anderen Planeten des Universums sind unbekannt und müssen von den Scout-Schiffen erforscht werden. Erst wenn Ihr Daten über den ausgesuchten Planeten bekommen habt, dürft Ihr ihn zur Besiedelung freigeben. Natürlich gibt's gewaltige Unterschiede in der Qualität der Kolonien. Bei einigen ist die

Gravitation zu niedrig, bei anderen die Temperatur zu hoch. Dank Finanzhilfe können einige der Planeten umgewandelt werden, so daß die Bevölkerung wächst und gedeiht.

Erst wenn ein Planet so erdähnlich wie möglich ist, wirft die neue Kolonie einen Profit

Via einfachem Menü steuert Ihr den aktuellen Finanzhaushalt, verteilt Geld an die eroberten Planeten (die noch keinen Gewinn machen) und entscheidet, wieviel Finanzmit-



Hier wird die künftige **Galaxis Euren** Vorstellungen entsprechend zusammengebastelt



Wir bauen uns ein neues Raumschiff: Per Mausklick werden die Einzelteile ausgesucht



Das Universum bebt: 20 Spieler prügeln sich um die Herrschaft im All.

tel in Forschungsprojekte gesteckt werden. Dies ist besonders wichtig, denn im Laufe des Spieles dürft Ihr Eure eigenen Raumschiffe zusammenbasteln. Entweder baut Ihr die bekannten Scoutund Kolonistenschiffe, oder laßt in den Werften stationäre Wachsatelliten und Kriegsschiffe zusammenschweißen. Mit diesen können von Kollegen besetzte Planeten kurzerhand überfallen werden. Trefft Ihr unterwegs auf eine feindliche Flotte, wird in einem besonderen Fenster der Ausgang der Schlacht in einer kleinen Actionsequenz angezeigt. Das Dumme ist nur: Der Bau von Schiffen kostet nicht nur Geld, sondern auch Rohstoffe. Im Spiel gibt's leider nur einen einzigen Rohstoff - und zwar Metall. Da in der Galaxis die Metallvorräte begrenzt sind, müßt Ihr im Umgang mit den Raumschiffen vorsichtig

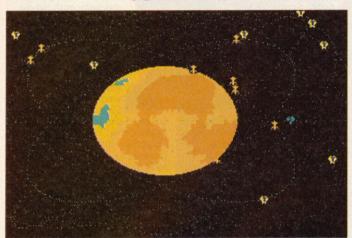
Genre: Strategie Hersteller: New World Computing Zirka-Preis: 120 Mark **Testmuster: Softgold** Grafik: 33% Sound: 24% Schwierigkeit: einstellbar

Minimal: 386er mit 20 MHz. Windows 3.1, VGA, Maus

Unterstützt: Windows-**Multimedia-Extensions** 

Geplant für: bitte ergänzen

#### Sie sind grün



Im Orbit eines Planeten sammelt sich unsere Invasionsflotte

# Star Legions



Eine Angriffszone im Überlick (links) und in der Vergrößerung (rechts)

as Böse in diesem Universum hat eine Farbe: Grün! Die Krellaner sind quasi eine grüne Version der berühmtberüchtigten Klingonen aus der Sf-Serie Star Trek. Wie die Kollegen aus Film und Fernsehen, haben Krellaner ein Faible fürs Erobern friedliebender Planeten und fühlen sich nur im Schlachtgetümmel so richtig wohl. Deshalb streifen riesige Krellan-Flottenverbände durch die Tiefen des Alls, immer auf der Suche nach einem lauschigen Planeten, den man besetzen könnte. Erzfeind des Krellan-Imperiums ist ein demokratischer Planetenbund, kurz UGA genannt. Wer jedoch glaubt, die Truppen der UGA gegen das miese Krellan-Empire in die Schlacht zu führen, irrt gewaltig: In dem Strategiespiel Star Legions schlüpft Ihr in die grüne Haut eines krellanischen Nachwuchsgenerals.

Eure Aufgabe ist es, unter Zeitdruck Planeten zu erobern und dem Imperium einzuverleiben. Zu Beginn gilt es, ein paar unwichtige Sternensysteme zu erobern. Die Planeten sind in verschiedene Technologiestufen eingeteilt. Je höher die Stufe, desto fähigere Truppen haben die Planetenbewohner und desto besser sind die Planeten mit Lasern, Rake-

ten und Schutzschirmen geschützt. Ihr leitet die Invasion vom Bord Eures Flaggschiffes aus. Um zu gewinnen, müssen meistens alle Städte eines Planeten eingenommen oder zerstört werden. Per Mausklick sucht Ihr Euch die gewünschten Städte aus und sendet Truppen dorthin. Zwei verschiedene Truppentypen stehen dabei zur Wahl. Die etwas schächeren "Shocktroopers" und kräftige "Warriors". Erstere lassen sich via Transporterstrahl direkt auf der Planetenoberfläche, "Warriors" nur per Landungsboot absetzen. Sind die Einheiten gelandet, könnt Ihr auf Knopfdruck unter-

Taktik-Freaks werden beim Wort "Krellaner" die Ohren spitzen. Tummelten sich diese eroberungswütigen Alien-Strategen doch schon in den beiden berühmten Spieleklassikern der Starfleet-Reihe. Das krellanische Empire hat im Laufe der Jahre nichts von seiner

Schlagkraft eingebüßt. Zwar ist die hochauflösende EGA-Grafik von Star Legions nicht mehr zeitgemäß, aber die strategische Herausforderung ist enorm. Obwohl nur zwei Truppentypen zur Wahl stehen, kommt ein Invasionskommandeur besonders in späteren Szenarios gehörig ins Schwitzen vor allem, wenn sich das Zeitlimit dem Ende neigt. Welche Truppen wann und wo eingesetzt werden, ist

ebenso von entscheidender taktischer Bedeutung, wie geschicktes Postieren des Invasions-Flottenverbandes im Orbit.

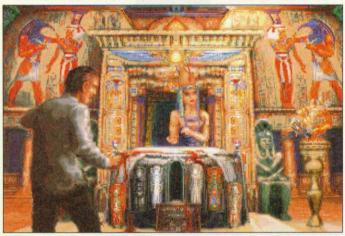


Nach erfolgreicher Eroberung gibt's ein paar Orden

schiedliche Kommandos wie "angreifen", "verteidigen" und "zurückziehen" an die komplette Einheit oder einzelne Truppenteile geben. Um den Überblick in dem Echtzeitkampfgetümmel zu behalten, gibt's vergrößerbare Karten für die angegriffenen Städte und Komplettübersichten über den ganzen Planeten. Ungeduldige Generäle bombardieren kurzerhand den Planeten.

Genre: Strategie Hersteller: Mindcraft Zirka-Preis: 110 Mark Testmuster: Traumfabrik MS-DOS 76% Grafik: 48% Sound: 53% Schwierigkeit: mittel Minimal: 286er mit 12 MHz. 640 KB, EGA (High-Res) Unterstützt: Soundblaster, Adlib, Maus Geplant für: -

#### Walk like an Egyptian



In Ägypten erwarten Euch nicht nur Kamele und Pyramiden

# Daughter of Serpents

hris Elliott steht auf H.P. Lovecraft und seine dunklen Fantasiegebilde. Seit über zehn Jahren beschäftigt er sich mit dem amerikanischen Horror-Autor, schreibt Artikel, entwirft Brett- und Rollenspielszenarien und programmierte mit Richard zusammen Edwards das Computer-Adventure Hound of Shadows. Leider konnte Chris mit seinem Erstling weder die Kritik noch die Käufer überzeugen. Nach über zwei Jahren Erholungsphase, ausführlicher Recherche und Quellenstudium taucht er jetzt im ägyptischen Alexandria der zwanziger Jahre wieder auf. Chris wandelt immer noch auf Lovecraft's Pfaden. Wieder steht der erschreckende Cthul-

hu-Mythos (altgriechisch für "Legende") des Schriftstellers im Mittelpunkt. Rätselhafte Morde, Pharaonen-Flüche und archäologische Funde, lassen eine Bedrohung von mindestens kosmischen Ausmaßen erahnen. Um die spontan losbrechende Mumienflut einzudämmen, steigt Ihr in eine von sechs Abenteuerrollen. Da jedes Expeditionsmitglied ande-Charakterwerte besitzt, gestaltet sich die Geschichte jeweils unterschiedlich. Alternativ dazu dürft Ihr eine eigene



Die Rezeption des Savoy Hotels

Sehenswürdigkeit auf der Straßenkarte.

Wer am liebsten turbulente Rätsel im Stil von Indiana Jones oder Space Quest löst, wird in der künst-lerischen Umgebung von Daughter of Serpents vor Langeweile verkümmern. Man hat die blasierte und träge Kolonialatmosphäre der damaligen Zeit so gut hingekriegt, daß

unsere Motivation irgendwo in den Quellen des Nils versickert. Was an Kurzweil fehlt, wurde konsequent durch Informationsüberfluß ersetzt. Allein der integrierte Reiseführer hätte locker für ein eigenes Textadventure

ausgereicht. An Grafik und Sound gibt's qualitativ wenig meckern, man hat die 20 MByte jedoch wenig sinnvoll verwendet. Im Verhältnis zu ähnlich großen Spielen wundert man sich über die arg wenigen Bilder. Die durchweg deutschen Texte sind erstaunlich gut

gelungen und kommen fast ohne Fehler daher. Trotzdem kann ich Daughter of Serpents guten Gewissens nur Einsteigernaturen empfehlen, die auf Umfang und knackige Rätseleien wenig Wert legen.

Was Volker vermessen als "Informationsüberfluß" bezeichnet, stellt sich in meinen Augen eher als Speicherplatzfreßsack dar. Wer Daughter of Serpents spielt, bewegt sich auf einem festgelegten Pfad durch eine grafisch eindrucksvolle Alexandria-Reise, löst ganze zwei Rät-

sel und steht nach 80 Minuten vor dem Abspann. Der Rest der 20 MByte gingen für obigen Reiseführer flöten, der zudem in keinster Weise zur Lösung des Spiels beiträgt. Die Idee, mit den verschiedensten Charakteren unterschiedliche Lösungswege zu finden, ist zwar gut, wurde aber nicht in die Tat umgesetzt. Ist unser Mann ein Detektiv, wird

zum Beispiel die böse Griechin dank unserer Hilfe verhaftet. Spielen wir einen Okkultisten, dient sie als Ansprechpartnerin und Reiseführerin, wird dann jedoch ebenfalls verhaftet - ohne unsere Hilfe. Der Lösungweg bleibt bis auf einige Unterhaltungen mit dem ägyptischen

Kommissar ein und derselbe. Wer noch nie ein Adventure gesehen hat und gerne reinschnuppern will, darf zugreifen ein Schwierigkeitsgrad existiert nicht. Computerspieler mit anstehendem Ägyptenurlaub legen sich Milleniums Reiseführer ebenfalls zu: Daughter of Serpents läßt sich am besten als Nachschlagewerk benutzen.

Spielfigur entwickeln. Jeden Ort den Ihr besucht, werden Standgrafiken geladen, ab und zu eine Animation. Die ägyptische Schatzsuche wird komplett mit der Maus gesteuert. Der Cursor verändert sich in den unterschiedlichen Spielsituationen und zeigt automatisch an, welche Handlungen zur Verfügung stehen. Gespräche laufen weitgehend automatisch ab, sporadisch dürft Ihr aus zwei Antworten wählen. Um den Transport Eures Helden müßt Ihr

Euch keine Sorgen machen. Alle Sehenswürdigkeiten in Alexandria sind auf

einer Straßenkarte markiert, das Programm übernimmt den Teleport-Dienst auf Mausklick. Wer im Abenteuerdickicht die Orientierung verliert, schlägt im computerisierten Tagebuch nach. Dort findet Ihr wichtige Hinweise und aktuelle Aufgaben, die als nächstes zu erledigen sind. Genre: Adventure

> Testmuster: Millennium MS-DOS

48%

Grafik: 64% Sound: 54%

Hersteller: Millennium

Zirka-Preis: 120 Mark

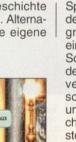
Schwierigkeit: leicht

Minimal: 286er mit 25 MHz,

640 KB, VGA

Unterstützt: Soundblaster, Roland, Adlib, Maus

Geplant für: -



fungiert als Nachrichten-Börse.

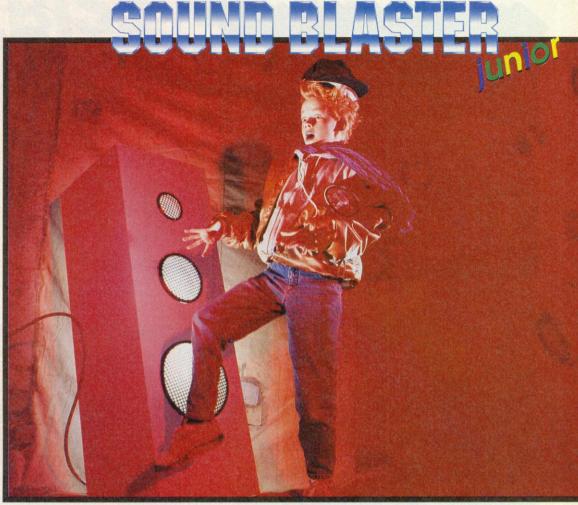
Von Sehenswürdigkeit zu



Den Reiseführer sollte man immer im Gepäck haben.

> Sprechblase: Was hat uns die zwielichtige Type zu sagen?







Digitales Aufzeichnen und Abspielen von Naturklängen, Musik und Sprache in mono. FM-Musiksynthesizer mit 11 Stimmen, MIDI Interface, Joystick-Port, Ausgangsverstärker für direkten Lautsprecheranschluß. Mitgelieferte Software: Sound Tracks Musik Abspielprogramm, Testprogramm, Gerätetreiber. Handbuch in Deutsch.

# Laßkrachen, Junior!

Das Lauteste, was für Computer-Freaks zu haben ist: SOUND BLASTER statt Ghetto Blaster! Der Ohrenkitzel, neben dem Nervenkitzel, ist das absolute Muß für alle Computergambler. Quäkmaschine abschalten und ab geht's. Musik, Sprache und Geräusche aufnehmen und abspielen. Synthi inclusive. Noch nicht genug? Dann die HiFi-Anlage ranknallen, bis die Membranen krachen. Übrigens: Englisch gehört in die Schule. Unsere Handbücher sind in Deutsch.

Beim Händler gibt es was für die Ohren!

#### Quetzalcoatl



Wie öffnet sich diese Türe? Eines der Inca-typischen Rätsel

Coktel Visions Inca glänzt vor allem mit der durchgestylten Präsentation: Grafisch beeindruckende Zwischensequenzen, flüssig drehende und zoomende Dungeons und ein überaus atmosphärischer Panflöten-Soundtrack las-

sen den

gewaltig staunen.
Besonders die 3-D-Wanderung über Aguirres Schiff begeistert bei jedem Versuch auf's Neue. Spielerisch geht's überaus abwechslungsreich zu: Neben Weltraumgefechten lösen wir knackige Rätsel und erforschen finstere Dungeons, wobei jede Spielstufe mit Genre-typischen Elementen protzt. So gibt's in den Dungeons praktisches Automapping, in den Adventure-Parts

Spieler

das obligatorische Inventory und im Kampfraumer Schutzschild, Radar und Zielelektronik. Die reichlich vorhandene Abwechslung motiviert den Entdeckergeist, täuscht dabei jedoch nicht über teilweise dilettantische Fehler hinweg. Zum einen werden die Raum-

kämpfe schnell schwer und gehen auf Dauer gehörig auf die Nerven. Desweiteren tauchen in den Dungeons zahlreiche knackige Feinde auf, die schnöde abgeballert werden müssen allein die Rätseleinlagen überzeugen. Dank technischer Perfektion und massenhaft Abwechslung ein gutes Spiel, das stellenweise jedoch an frustrierenden Mankos krankt.

### Inca

Die Herrschaft der *Inca* in Südamerika gehört bis heute zu den sagenumwobensten Abschnitten der Weltgeschichte. Die bis heute rätselhafte und zugleich beeindruckende Kultur der *Inca* gibt selbst versierten Archäologen

aufhin dies nicht mehr zu sehen war. Lediglich Bösewicht Aguirre sprang hinterher, um die Incas gänzlich zu vernichten.

Ausgerechnet in unserem Jahrhundert entschließt sich die Inca-Kultur, die Nase von







Star Wars: Wir verfolgen Aguirres Schergen auf einem Pseudo-Todesstern (oben)

Wir laufen über ein sich flüssig drehendes und zoomendes "Raumschiff" (unten)

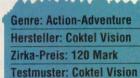






eine Menge Rätsel auf. Wenn der spanische Eroberer Pizarro die relativ friedliebende Kultur 1532 nicht gänzlich ausgebrannt hätte, wären sicher Wissenschaftler zahlreiche Wahrheit arbeitslos. Die kommt nun jedoch ans Licht: Die Inca wurden nicht ausgerottet - ihre Kultur hängt lediglich verzweifelt in einem Raum-Zeit-Kontinuum. Der Inca-Obermotz vorletzte Capac Huayna schmetterte das Kulturbewußtsein seines Volkes ins All, worder Raum-Zeit-Blase voll zu haben und schreit nach einem Befreier, der sie wieder auf der Erde einführen darf. Ihr seid ebenjener und stürzt Euch als El Dorado ins unvermeidliche Abenteuer, die heiligen drei Steine der *Incas* aus dem All zu retten und den spanischen Oberinquisitator Aguirre zu vernichten.

Das Spiel teilt sich dabei in drei "Hauptgruppen". Zum einen kämpft Ihr Euch à la Wing Commander durchs All. Auf Knopfdruck feuert Ihr mit der Sonnenenergie auf Aquirres Schergen, besteht heiße Verfolgungsjagden in Canons oder weicht dicken Asteroiden aus. Zum zweiten lauft Ihr durch 3-D-Bitmap-Dungeons, die von Feindvolk frei gehalten Dieses werden müssen. besiegt Ihr in einem Echtzeitkampf via Energie-Kalaschnikow. Der dritte Teil besteht aus diversen Rätseln, die meist an den Aus- und Eingängen der Dungeons gelöst werden müssen. Nach einer vollendeten Mission gibt's ein Paßwort. kn



MS-DOS

59%

Grafik: 76% Sound: 70% Schwierigkeit: mittel

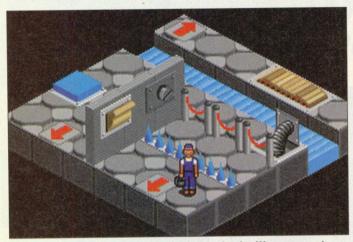
Minimal: 286er mit 16 MHz, 640 KB, VGA

Unterstützt: Soundblaster, Adlib, Maus

Geplant für: CD-ROM



#### Der Schrauber



Läuft Zack über die falschen Bodenplatten, ist der Weg versperrt.

# Contraptions

eld Zack hat sich voll und ganz dem Do-It-Yourself-Gedanken verschrieben. Überall wo ein Wasserhahn tropft, ist er mit einer neuen Muffe zur Stelle. Wackelt ein Stuhlbein, spricht seine Säge, quietscht eine Tür, dann fliegt sein Hobel. So ein Multitalent ist eine Zierde für jeden Betrieb, ieder Chef kann sich über so einen Mitarbeiter glücklich schätzen. Keine Frage, wer gerufen wird, wenn es irgendwo in der Fabrik hakt und die Produktion stoppt - Kollege Zack rettet die Firma.

Doch irgendwann hält auch das schönste Flickwerk nicht mehr. Nur eine Runderneuerung kann das marode Unternehmen aus dem Umsatztief führen. Unser Mann der Tat greift zu seinem unergründlichen Werkzeugkasten und startet seine Inspektionstour. Acht Etagen und verwinkelte Fabrikhallen müssen wir untersuchen, auf jedem Stockwerk röchelt eine Maschine in den letzten Zügen. Nur wenn wir Zack über die richtigen Bodenplatten lenken und die passenden Schalter bedienen lassen, kommt die Bruchfirma wieder ins Lot und wir in die schwarzen Zahlen. Wie im direkten Vorgänger D-Generation steu-

Der D-Generation-Nachfolger Contraptions knotet den Zock-Veteranen nicht ganz so erfolgreich an den PC wie der Vorgänger. Die Rätsel erstrecken sich nun fast durchgehend über mehrere Räume, was der Werkzeughatz Unübersichtlichkeit beschert. Jede Men-

ge (zu spät erkennbare) Sackgassen frustrieren gewaltig, denn das Speichern von Spielständen ist nur an seltenen, besonders gekennzeichneten Stellen möglich. So passiert es des öfteren, daß wir eine halbe Stunde lang

erfolgreich Rätsel gelöst haben und in einer Sackgasse landen, woraufhin wir wieder von vorne anfangen dürfen. Anfangs nervt diese "Try-Sackgasse-Restart"-Methode gewaltig. Desto länger man jedoch spielt, desto mehr bekommt der Spieler ein Auge für solche Sackgas-

sen. Nach dieser Gewöhnungsphase motiviert Contraptions gewaltig und strahlt, dank witziger Grafik und vielen Spielelementen, einen unwiderstehlichen Charme aus: Frust wird zur Motivationsgrundlage.

Erfreut greift der Spieletester zu Muffenzange und Zollstock. Mindscape Sollte etwa ein weiteres D-Generation-Knallbonbon gelungen sein? Zumindest vom Spielprinzip ähneln sich die beiden Programme. Hier wie dort watschelt der Held durch eine putzige Puppen-

handwerk nach. Leider folgt schon bald die Ernüchterung: Wo D-Generation durch cleveres Level-Design überzeugen

Spielfeld ist in einzelne Räume

aufgeteilt, die jeweils nachge-

laden werden. In jedem Stock-

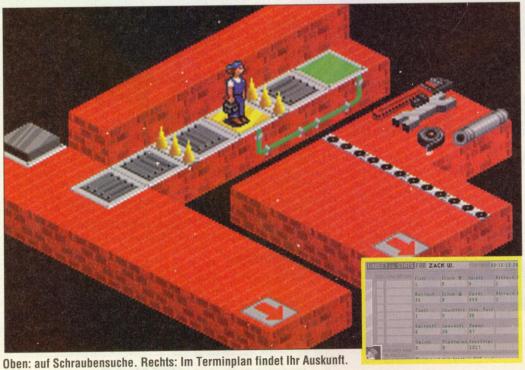
werk sind einige Spezialschal-

konnte, nervt Contraptions mit elendig langen und nutzlosen Wegen über mehrere Räume. Wo D-Generation eine spannende Mischung aus Logikund Geschicklichkeits-Elementen bot, lockt uns das neue Spiel in Sackgassen, denen nur ein nervender Neustart rettet.

Mögen Kollegen anderer Meinung sein, mich kann Mindscapes Rätsel-Clone nicht überzeugen und "Frust" gibt's in spielefreien Zeiten genug.

stube und geht seinem Rätselern wir den Bauarbeiter mit Tastatur oder Joystick durch die isometrischen Etagen. Das

ter versteckt, die wir nur mit den richtigen Werkzeugen bedienen können. Es heißt also aufpassen und nach Schraubenziehern, Hämmern und Isolierband Ausschau halten. Landet Ihr in einer Rätselsackgasse oder werdet von einer Falle terminiert, dürft Ihr eines der unendlichen Continues anbrechen. Ihr könnt nur an besonders gekennzeichneten Stellen im Spiel speichern, die unterbrochene Reparatur startet nur von dort aufs Neue.



Genre: Denkspiel Hersteller: Mindscape Zirka-Preis: 90 Mark Testmuster: Mindscape MS-DOS Grafik: 56% Sound: 21% Schwierigkeit: schwer Minimal: 286er mit 16 MHz, 640 KByte, VGA Unterstützt: Soundblaster,

AdLib, Joystick Geplant für: Amiga, ST





für Amiga und PC zwei

außergewöhnliche Neuheiten!!



direkt vom Hersteller Einfach Postkarte an:

Magic Bytes Postfach 2144 4830 Gütersloh

oder Telefon 05241 / 34861 anrufen

Versand per Nachnahme + 5,- DM Versandkosten. Umtauschgarantie bei defektem Spiel.Einfach die Disketten einsenden.

**Spielbare Demos** 

von

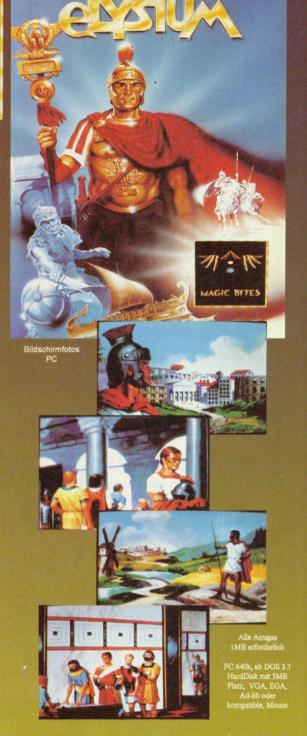
DYNATECH und

**ELYSIUM** 

Für Ihren IBM PC
oder AMIGA
(Amiga nur Dynatech)
gibts bei uns für
DM 5,Nur gegen Vorkasse!
Titel und System

komplett in deutsch

angeben.



Anno Caesari 390: Sie sind Regent einer römischen Provinz und ringen im untergehenden weströmischen Reich um Unabhängigkeit und Vorherrschaft - gegen einfallende Barbarenstämme und die Legionen des Imperators in Rom. Erobern Sie fremde Städte und Länder -doch sorgen Sie auch gut für Ihr Volk, sonst ist ein Aufstand und Ihre Absetzung gewiß!

Veranstalten Sie zur allgemeinen Volksbelustigung Gladiatorenkämpfe, bauen Sie Tempel, Stadien und Thermen, verwandeln Sie Ihr Reichzur Inselder Seligen... dem ELYSIUM. Dahin führt ein steiniger Weg, der Feind steht mit Katapulten vor Ihrer Stadtmauer, Orkane und Piraten dezimieren Ihre Handelsflotte; Minenunglücke, Seuchen und Mißernten sorgen für Unmut - die Renovierungen an Straßen und Gebäuden verschlingen Unmengen an Geld.

Aber mit klugen Investitionen, strategischem Geschick und Risikobereitschaft sind Sie Herrder Lage und lassen Ihr Reich erblühen.

Viele überraschende Ereignisse und die Grafiken von Meister Celal (z. B. Der Patrizier) sowie die aufwendig erarbeitete Anleitung bringen die turbulente römische Geschichte hautnah auf Ihren Bildschirm.

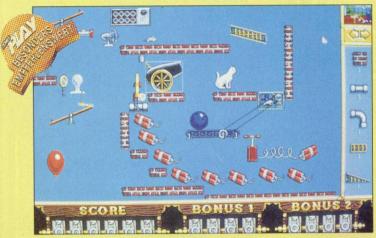
Vergessen Sie alles, was Sie über Wirtschafts-Simulationen wissen. In DYNATECH geht es nicht darum, in Spielrunden gegeneinander anzutreten, Missionen zu erfüllen, Detektive oder Saboteure anzuheuern... Sie kämpfen ums Überleben im Wirtschaftsdschungel! Ein oder zwei Spieler und 19 computergesteuerte Firmen JR's geben gleichzeitig Anweisungen und rufen Informationen ab. Zum Spiel:

2550 - die Rohstoffreserven sowie die bebaubaren Flächen des Planeten Erde sind endgültig erschöpft. Durch die Erschließung und Ausbeutung anderer Planeten soll die Versorgung der Menschheit gesichert werden.

Sie als freier Unternehmer müssen sich der interplanetarischen Marktwirtschaft stellen und oft in enger Zusammenarbeit mit der leidigen Konkurrenz das größte Kolonisierungsprojekt der Menschheitsgeschichte vorantreiben, wobei Sie immer ein Ziel im Kopf haben: Der größte Konzern zu werden. Erwerben Sie die richtigen Industrieanlagen und Lagereinrichtungen, planen Sie die Transportrouten ihrer unterschiedlichen Raumschiffe möglichst rentabel.

Durch das neuartige simultane Spielprinzip gewinnt Dynatech schon nach kurzer Spielzeit eine mitreissende Eigendynamik, die Sie an den Rechner fesselt, für...Lichtjahre.

#### Dem Inschenör ist nichts zu schwör



Chaotisch: Wie bringen wir den Ballon zum Platzen?

# The Incredible Machine

ort, die Maus, rennt um ihr Mäuseleben. Eben noch knabberte sie vergnügt an ihrem Emmentaler und jetzt ist ihr ein fauchendes Etwas mit Krallen und Zähnen auf den Fersen. Was der flüchtende Nager auf seinem Weg in das sichere Mauseloch alles anstellt, ist sehenswert. Er stolpert über einen Schalter und macht dabei eine Lampe an. Die Birne scheint auf ein Solarpaneel, das den Strom an einen Motor weitergibt. Der treibt, mittels Zahnriemen, ein Förderband an, auf dem eine brennende Kerze steht. Der Wachsbrenner tuckert an einer Zündschnur vorbei und startet so eine Silvesterrakete. Die Prachtbombarde steigt in den Monitorhimmel, schiebt dort Ilte mir Dynamix's Chefdesigner Jeff Tunnel demnächst über den Weg laufen, werde ich ihm in Eurem Namen eine ausgeben. Seine "unglaubliche" Rätselmaschine bringt nach langer Stagnation endlich frischen Wind in das angestaubte Logik-Genre. Bevor

man nicht alle Levels in- und auswendig kennt, ist es mit dem Seelenfrieden vorbei. Jedes Maschinchen stellt uns vor eine neue Herausforderung, schnöde Wiederholungen wird man nirgendwo finden. Obwohl wir mit

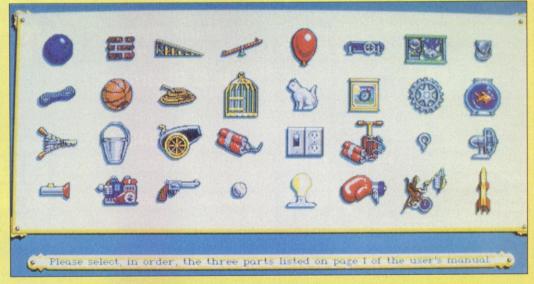
Super ü g

über 40 unterschiedlichen Elementen jonglieren, komplizierte Verbindungen basteln und Triebwerke bauen, behält man Dank der genial einfachen Maussteuerung stets die Kontrolle. Ein Lob für den eingebauten Editor: Wer hier nicht kreativ wird, ist selber schuld. Ein besonders

freundlicher Gruß geht von mir an Chris Stevens und den Rest der Soundabteilung von Dynamix. Sage und schreibe 15 feinsinnig abgemischte Musikstücke sorgen abwechselnd für Hektik und Entspannung.

zur Verfügung. Insgesamt könnt Ihr aus einem Bastelvorrat von 40 Utensilien wählen. So kann der Heimingenieur zum Beispiel Ventilatoren, Minitrampoline, Lupen, Scheren oder Pistolen in den Rätseln verbauen – der Kreativität sind dabei keine Grenzen gesetzt. Das einzige Limit, das sich unserer Phantasie in den

Weg stellt, ist eine moderate Zeitbegrenzung. Doch auch dem, der die Denkminuten ungenutzt verstreichen läßt, bleibt der Rätselfrust erspart: Ihr könnt die Level unbegrenzt neu starten. In jedem Fall müßt Ihr durch geschicktes Kombinieren der Elemente das Rätsel lösen. Je scheller Ihr damit fertig seid, desto mehr



Freie Auswahl: Mit diesem Vorrat lassen sich ganz schön verrückte Sachen anstellen.

Genre: Denkspiel
Hersteller: Dynamix
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Dynamix

MS-DOS 90%

Grafik: 38% Sound: 84% Schwierigkeit: mittel

Minimal: 286er mit 16 MHz, 640 KByte, VGA

Unterstützt: AdLib, Soundblaster, Roland, Maus Geplant für: Amiga eine Wippe an, eine Eisenkugel kommt ins Rollen und landet auf der harten Birne der Verfolgungskatze. Maus fürs erste gerettet, Rätsel gelöst.

Keine Panik, die erfolgreiche Rettungsaktion fungiert nur als Lockerungsübung, um die Gehirnwindungen des Probanden auf Trab zu bringen. Bevor The Incredible Machine im Sammlerregal verschwindet, müßt Ihr weitere 80 extrem vertrackte Maschinen zum Laufen bringen und die verrücktesten Aufgaben lösen. In jedem Rätsel-Level steht Euch eine begrenzte Anzahl der unterschiedlichsten Elemente

Geschäftsführer und Abteilungsleiter weltweit behalten das Erscheinen von The Incredible Machine als schwarzen Tag in Erinnerung: In den Büros wird am PC nicht mehr gearbeitet, sondern gebastelt. Ich zumindest kann erst wieder mit voller Kraft Artikel schreiben,

wenn alle Levels geknackt sind.
Jeff Tunnel und seine Helfer
haben sich nicht auf dem inno-

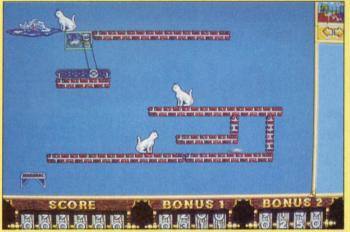
vativen "Was passiert, wenn...?"-Spielprinzip ausgeruht, sondern ein rundum perfektes Spiel geschaffen. Vielfältige Spielelemente und grenzenlose Kombinationsmöglichkeiten gehen Hand in Hand mit schöner Präsentation und stilvoller Grafik. Ich wüßte keinen Verbesserungs-

vorschlag – The Incredible Machine ist schlichtweg genial. Ein Meisterstück.

#### computerspiele/tests



Der Weg der Maus: Vom Start bis zum Ziel wirkt die helfende Hand.



Gewalt: Wer nicht mehr weiterweiß, schießt sich den Weg frei.



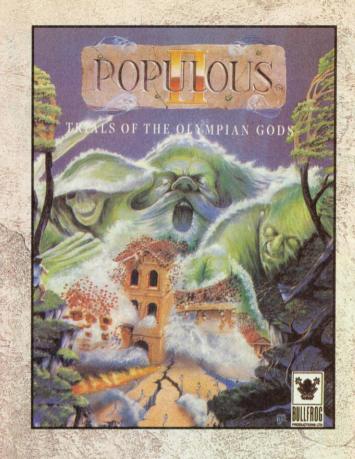
Der Stolz des Bauherrn: Die selbstentworfene Maschine tuckert los.

Punkte dürft Ihr auf dem Konto gutschreiben.

Wird die jeweilige Aufgabe gelöst, notiert Ihr als Belohnung ein Paßwort und könnt so jederzeit an der gleichen Stelle weitermachen. Alle Spielelemente werden mit der Maus plaziert, passend ausgerichtet und bei Bedarf kombiniert. So läuft zum Beispiel ein Ventilator oder Motor nur, wenn er mit der richtigen Spannung versorgt wird.

Wer nicht nur vorgegebene Aufgaben lösen möchte, sondern selbst kreativ tätig ist, wählt den "Freeform-Mode". Hier darf sich der Heimkonstrukteur hemmungslos austoben und aus dem gesamten Bauvorrat wählen.

Zusätzlich kann man Luftdruck und Gravitation verändern: Ein Luftballon verhält sich auf dem Saturn natürlich anders, als auf dem Mond. Seid Ihr mit Eurem Meisterwerk zufrieden, dürft Ihr die Kettenreaktion speichern und Freund oder Feind als Denkaufgabe vorlegen.



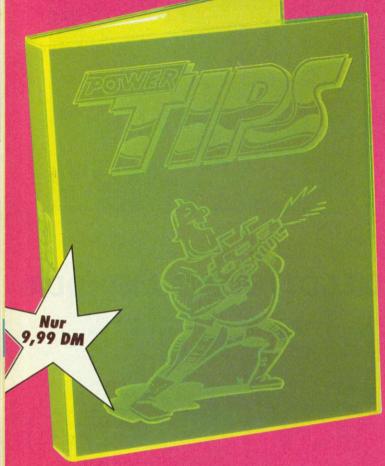
#### DIE GÖTTER SIND WIEDER DA!

Erhältlich für IBM/PC, Amiga und ST



Herausgegeben Bullfrog Productions Ltd. © 1991 Bullfrog Productions Ltd.

# Der neueste Hit der Power Play Collection!!



Hier ist der neueste Hit der Power Play
Collection. Der Super-Ordner für Eure POWER
TIPS zum Sammeln. Sieht neon aus, macht
gute Laune und kostet nur 9,99 DM.
Also gleich Coupon ausfüllen und Ordner
bestellen. Die Ordner gibt's

nur solange unser Vorrat reicht.

Bestellung unter: 089/24 01 32 28

Ja, ich will Exemplare des Original Power Ordner für schlappe 9 99 DM/Stück (zzal. Versandkosten).
für schlappe 9,99 DM/Stück (zzgl. Versandkosten).
Ich bezahle nach Erhalt der Sendung.

Name , Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Datum, Unterschrift Coupon einfach ausfüllen, ausschneiden, auf Postkarte kleben und einsenden an: Markt & Technik Leserservice, CSJ Postfach 14 02 20, 8000 München 5

#### computerspiele/tests\_

#### Wichtelwahn



Fang den Langzahn: Die Gobliins haben schwer zu tun.

#### **Gobliins 2**

oktel Visions Gobliins lassen sich nicht zweimal bitten. Die drei Wichte des ersten Teils weichen zwei neuen Helden. Die Neubesetzung ruft sich Fingus und Winkle, zwei Gobliins mit vollkommen anderer Weltanschauung: Der eine ist rotzfrech, der andere übermäßig höflich. Diese beiden haben einen jungen Prinzen zu befreien und rätseln sich dazu durch etliche Räume.

Gesteuert werden die Helden mit der Maus. Klickt Ihr auf einen der beiden, wird er "aktiviert". Nun geht der Wicht auf Mausklick zur gewünschten Stelle, nimmt Objekte auf oder benutzt dieselben. Im Gegensatz zu den Vorgängern haben unsere Helden nicht nur einen Raum als Level zu meistern. sondern eine Miniwelt aus 3-5 Räumen. Die Rätsel sind dabei "raumübergreifend": So wird zum Beispiel ein gesuchter Schlüssel aus einem Dolch der Schloßwache geschmiedet, der dann einen Schrank im

nächsten Raum öffnet. Natürlich müssen die Aktionen der Gobliins des öfteren kombiniert werden. Während Winkle zum Beispiel ein Huhn festhält, schlägt Findus mit einer Salami auf den Hühnerschädel, worauf das Federfieh ein Ei verliert.

Genre: Denkspiel

Hersteller: Coktel Vision

Zirka-Preis: 90 Mark
Testmuster: Coktel Vision

MS-DOS

12/0

Grafik: 72%

Sound: 52%

Schwierigkeit: mittel

Minimal: 286er mit 16 MHz, 640 KByte, VGA, Maus

Unterstützt: Soundblaster,

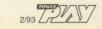
Adlib

Geplant: Amiga, ST, CD-ROM

Glücklicherweise wurde Gobliins nicht nur neu aufgegossen, sondern mit einigen innovativen Neuerungen versehen. So wirken sich die Charaktereigenschaften der beiden Buben auch auf die Rätsel aus: Großschnauze Winkle erledigt alle unfeinen Aufgaben (Necken,

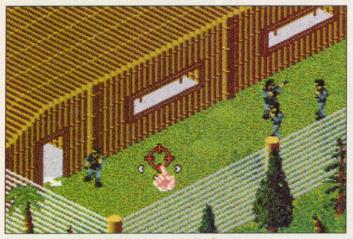
Würgen...), während Muttersöhnchen Findus ruckzuck die Hosen voll hat, wenn er nur einen Wurm anfassen soll.
Zudem steckt in Goblins 2 ein Witz-Reservoire, das sich gewaschen hat: Die Animationen der Helden hauen selbst unerschrockene Spieler mit ihrem Charme- und Witzpotential locker vom Hocker. Die deutschen Bildschirmtexte geben dem ausgen Pätzelspiel den letz-

wachsenen Rätselspiel den letzten Schliff: Lebenslustige Spieler müssen *Gobliins 2* haben.



#### computerspiele/tests

#### **Der leise Tod**



Feuer frei! Auf Knopfdruck pusten wir die Gegner um.

#### Sabre Team

Die britische Eingreiftruppe S.A.S. ist am ehesten mit unserer deutschen GSG 9 zu vergleichen. Krisalis war von den harten S.A.S.-Jungens dermaßen beeindruckt, daß sie ihnen ein Strategiespiel widmeten.

Ihr steuert in Sabre Team vier von acht Leuten durch fünf Missionen, in denen Geiseln befreit, Terroristen gemeuchelt oder deren Waffensysteme außer Gefecht gesetzt werden müssen. Jeder Euer Charaktere hat dabei verschiedene Eigenschaften: Der eine hört ganz toll, der andere schießt besser oder bewegt sich flinker. Eure Mannen werden rundenweise gezogen, in denen eine vorgegebene Anzahl Aktionspunkte verbraucht werden darf. Jeder Schritt, jedes Nachladen der Waffe und jeder Schuß kosten eine bestimmte Menge dieser Aktionspunkte. Des weiteren agieren Eure Mannen mit Granaten, durchsuchen Opfer und öffnen auf

Knopfdruck Türen. Während Eures Zuges seht Ihr die Umgebung aus einer isometrischen Draufsicht. Zieht der Computer, wird der "Gegner-Zug-Bildschirm" eingeblendet, auf dem Ihr die Feind-Aktionen betrachtet. Zwischendurch darf gespeichert werden.

Genre: Strategie Hersteller: Krisalis Zirka-Preis: 90 Mark

Testmuster: Krisalis

**AMIGA** 

70%

Grafik: 63%

Sound: 47%

Schwierigkeit: schwer

Minimal: 1 MByte

Unterstützt: -

Geplant für: Atari ST

Sabre Team bietet endlich einmal professionelle Grafik in einem Strategiespiel. Die Sprites sind toll animiert, die Soundeffekte sorgen für die nötige Atmosphäre: Knackige Schüsse hallen durch die Gänge, markerschütternde Schreie sorgen für Unwohlsein. Sabre

Team könnte man eigentlich zu den besten Strategiespielen zählen: Durchdachte Steuerung,



spannende Szenarien und taktischer Tiefgang sorgen für wochenlange Motivation. Einige Schnitzer im Spieldesign lassen eine Höchstwertung jedoch nicht zu: Zum einen "ernten" unsere Kämpfer keine Erfahrungspunkte. Zum anderen sind Feinde erst zu erkennen, wenn sie

uns beschossen haben. Der etwas zähe Spielablauf nagt ebenfalls an des Spielers Nerven.





#### UND BALD IST WIEDER

#### **DIE HÖLLE LOS!**

Gehören auch Sie zu denjenigen, die nicht geglaubt haben, daß es Bullfrog gelingen würde, das vielfach preisgekrönte Populous<sup>TM</sup> noch zu verbessern?

Dann haben Sie sich aber gründlich geirrt!.

Populous II<sup>TM</sup> enthält mehr Erdbeben, mehr Vulkane, mehr Flutwellen und Sümpfe sowie neue Naturkatastrophen, von denen Sie bisher noch nie gehört haben.

Entwerfen Sie Ihre eigenen hochentwickelten Siedlungen mit großen Häusern, Straßen und Bäumen. Bauen Sie Stadtmauern gegen die bevorstehenden Feuerregen, Wirbelwinde und Blitzschläge. Zusätzlich erscheinen neue, besonders gefährliche Monster, wie die listige, schöne Helena, die ihre Opfer mit ihrer faszinierenden Schönheit in den Tod lockt.

Populous II bietet 1000 zu erobernde Welten, 10Mb Grafiken, 4000 Animationen und Dutzende neuer Soundeffekte.

Wir haben Ihnen doch gesagt, daß sich das Warten lohnen würde!

#### EL CTR NIC ARTS

Deutsche Vertretung,
Selling Points GmbH, Alliance Division, Verlerstr. 1, 4830 Gütersloh.

#### Kalter Kaffee



Cool World gehört der seltenen Spezies der PC-Hüpfspiele an

#### **Cool World**

er erinnert sich an "Fritz the Cat"? Der Schöpfer des frivolen Zeichentrickkaters ist auch für den neuen Film Cool World verantwortlich eine Kombination aus Comic-Animation und Realfilm à la Roger Rabbit. Zur Geschichte: Die Cool World wird von allerhand Comic-Kreaturen bevölkert, die sich mittels Transporterstrudel in die Real World versetzen - und zurück. Leider statten die Doodles den Menschen nicht nur nette Besuche ab, sondern klauen, was nicht niet- und nagelfest ist. Die Folge: Das "kosmische Gleich-

gewicht" wird zerstört. Wenn Polizist Harris es nicht schafft, die gestohlenen Gegenstände wieder zurückzuschaffen, bleibt die Apokalypse unausweichlich.

Die Türkontrollen in der Cool World sind härter als vor jeder irdischen Edeldisco. Unter 50 Münzen läßt Euch der erbarmungslose Türsteher nicht einmal in den ersten der 16 Level. Was tun? Auf offener Straße erschießt Ihr unschuldige Passanten (Doodles) und sammelt die fallengelassenen Münzen ein. Habt Ihr genug zusammen, könnt Ihr eintreten.

Auf der Packung prangt Kim Basingers Zeichentrickpendant, im Vorspann tanzt sie und im Titelbild werdet Ihr von ihr angelächelt. Im Spiel gibt's von der attraktiven Comic-Lady nichts zu sehen. Aber das ist die geringste Enttäuschung: Cool World ist ein Platz in der

großen Galerie der miesen Filmumsetzungen sicher. Die Münzsammelei hätten die Programmierer uns ersparen können, umherrennen und gelegentlich Doodles abschießen nervt und hat spielerisch soviel Tiefgang wie ein Luftkissenboot. Viel mehr

na ja

bieten die folgenden Spielszenen auch nicht: simples Hüpfen, Gegenstände einsammeln und schnelle Doodles in ulkige Blasen verwandeln ist ungefähr so interessant, wie im Stadtpark Laub aufzupicken. Die MS-DOS-Version bietet erstaunlicherweise sauberes Scrolling,

gute Steuerung und bunte, wenn auch eintönige Grafik. Jump'n'-Run-verwöhnte Amiga-Besitzer dürfen sich hingegen wundern: Die Programmierer haben es geschafft, die Farbpalette des Amigas zu kürzen und das Spiel zum Ruckeln zu bringen.



In den folgenden, mit vielen Plattformen angereicherten Levels springt der Spieler alias "Harris the Policeman" umher und erledigt die dreisten Doodles. Nach dem ersten Treffer verwandeln sich diese in Blasen, die Ihr mit einem Zauberstift aufsaugen könnt. Mit der Zeit gerät das kosmische Gleichgewicht immer weiter aus den Fugen – seid Ihr nicht schnell genug, geht Euch ein Leben flöten.



Kaum zu glauben: Auf dem Amiga ruckelt's, wenn sich mehrere Objekte auf dem Bildschirm tummeln

Genre: Geschicklichkeit Hersteller: Ocean

Zirka-Preis: 80 Mark Testmuster: Bomico

AMIGA

UI/U

Grafik: 47% Sound: 47% Schwierigkeit: mittel

Minimal: 512 KByte

Unterstützt: Zweitlaufwerk

MS-DOS

42%

Grafik: 42%

Sound: 57%

Schwierigkeit: mittel

Minimal: 286er mit 12 MHz,

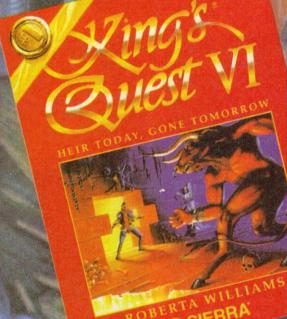
640 KByte, VGA

Unterstützt: Adlib, Joystick,

Soundblaster

Geplant für: ST

# Die beliebteste Computerspiel-Serie aller Zeiten ... ietzt mit der besten Folge.





Can you guide Alexander through a series of mysterious Islands?



Explore the animated garden on the whimsical Isle of Wonder.



Meet characters as curious as the countries they inhabit.



Encounter enemies and rivals bent on stopping you at any cost.

#### Starke Helden, Starkes Design

Auf der Suche nach einer in Not geratenen Prinzessin muß ein schiffbrüchiger Prinz seinen Weg von einer Insel zur anderen finden. Die komplizierten Rätsel und Phantasiegestalten, die Ihnen unterwegs das Leben schwer machen, werden den Einsatz all Ihres Verstandes und Ihrer Phantasie erfordern.

In diesem mit Details gespickten Entdecker- und Abenteuerspiel kann jede Ihrer Entscheidungen Ihre weiteren Optionen sowie die Haltung der Gestalten, die Sie antreffen, beeinflussen. Je nach Ihrem Geschick und den von Ihnen eingeschlagenen Wegen, kann Ihr Abenteuer viele verschiedene Ausgänge haben. Nahezu die Hälfte der möglichen Ereignisse ist variabel!

Prall gefüllt mit schwierigeren Rätseln, mehr Phantasiegestalten denn je und einer bewegenden Liebes- und Abenteuer-Story, ist *Kings Quest VI* ein geheimnisumwobenes und zauberhaftes Abenteuerspiel für die ganze Familie.



Excellence in Adventure Gaming.

For further information call: (0044734) 303171

G.Hartmann

109.90

Lemmings Lotus I \*\*

K-///-/A-//-/	
AMIGA	
A- Train **/*	99.90
Air Warrior **	74.90
Alien Breed 1992	24.90
Amos Professional	149.00
Another World dt.	59.90
Assassin **	59.90
B 17 **/*	99.90
B.A.T. 2 **	84.90
Bunny Bricks **	64.90
Campaign dt.	74.90
Chaos Engine*	74.90
Curse of Enchant.*	* 79.90
D-DAY *	99.90
Fantastic Worlds **	84.90
(Meglomia, Pirates,	Real-
ms, Wonderl, Populo	ous)
Erben des Throns d	1.79.90
Gobliins 2 **	79.90
Footb.Manager III	* 59.90
Gunship 2000 **/*	94.90
Hannibal **/*	79.90
Hexuma dt.	89.90
History Line **	94.90
INDY 4 DT	94.90
Legend of Kyrandi	
Lethal Weapon III	64.90
Lionhart *	89.90
Nigel Mansell **	69.90
No Second Price **	64.90
Mad TV Data dt.	29.90
Rome AD **/*	84.90
Pinball Fantasies **	64.90
Rampart **	69.90
Road Rash **	74.90
Shuttle **	74.90
Schwarze Auge dt.	
Starbyte No. 2 **	79.90
Streetfighter 2	64.90
Tornado *	94.90
Troodlers **	59.90
Viking Firlds of	59.90

10	
3 D Constr.Kit 2.0	129.00
AAWAR IN SKIES*	99.90
Amazon	89.90
Amberstar dt.	99.90
A.T.A.C.	94.90
Campaign **	89.90
Car + Driver *	99.90
Castle 2 **	84.90
Columbus *	74.90
Commanche dt.	99.90
Conspiracy *	74.90
D - Day *	99.90
Dune dt.	74.90
Dynablaster **	84.90
Erben des Throns *	* 94.90
F 1 Grand Prix **	99.90
F 16 Strike Eagle III	
Gemfire *	
	94.90
Hexuma dt.	89.90
History Line	94.90
Humans dt.	89.90
Inca **	109.90
Indy 4 dt.	99.90
John Madden 92	69.90
Lethal Weapon III	64.90
Mega Sports Com	p.64.90
Might & Magic 4	79.90
Paladin 2 **	74.90
Patriot *	84.90
Pinball Dreams **/	* 79.90
Push Over **	69.90
Rex Nebular **	94.90
Rome **	89.90
Sherlock Holmes	
Skat dt.	74.90
Space Quest V *	94.90
Spelljammer	79.90
Star Legend *	89.90
	** 89.90
Strike Commande	
Stunt Island *	99.90
Summer Challenge	
Taskforce Terminator 2029	104.90
	99.90
Tornado *	94.90

PC	
	129.00
AAWAR IN SKIES*	99.90
Amazon	89.90
Amberstar dt.	99.90
A.T.A.C.	94.90
Campaign **	89.90
Car + Driver *	99.90
Castle 2 **	84.90
Columbus *	74.90
Commanche dt.	99.90
Conspiracy *	74.90
D - Day *	99.90
Dune dt.	74.90
Dynablaster **	84.90
Erben des Throns **	94.90
F 1 Grand Prix **	99.90
F 15 Strike Eagle III*	*104.9
Gemfire *	94.90
Hexuma dt.	89.90
History Line	94.90
Humans dt.	89.90
Inca **	109.90
Indy 4 dt.	99.90
John Madden 92	69.90
Lethal Weapon III *	64.90
Mega Sports Comp	.64.90
Might & Magic 4	79.90
Paladin 2 **	74.90
Patriot *	84.90
Pinball Dreams **/*	79.90
Push Over **	69.90
Rex Nebular **	94.90
Rome **	89.90
Sherlock Holmes dt	. 99.90
Skat dt.	74.90
Space Quest V *	94.90
Spelljammer	79.90
Star Legend *	89.90
Strategie Masters **	89.90
Strike Commander	99.90
Stunt Island *	99.90
Summer Challenge	**74.9
Taskforce	104.90
Terminator 2029	99.90
Tornado *	94.90
Ultima 7 dt.	109.90
Waxworks **	74.90

109.90 109.90 99.90 109.90 109.90 ER BOT 29.90 49.90 49.90 34.90
99.90 109.90 ER BOT 29.90 49.90 49.90
29.90 49.90 49.90
49.90 49.90
49.90 49.90
49.90 49.90
49.90
34.90
10.00
19.90
39.90
h 19.90
44.90
u.5°19.90
19.90
19.90
39.90
* 34.90
44.90
dt 39.90
39.90
39.90
19.90
29.90
24.90
24.90
29.90
39.90
19.90
. 24.90
34.90
er 24.90
WI 24.70
29.90
29.90 19.90
29.90 19.90 39.90
29.90 19.90

#### **HURRA UNSERE** IST WIEDER DA MO FR 16 18 UHR TEL 0211 446981

VERSANDKOSTEN bis 140 DM: 8 DM ab 140 DM: kostenios UPS + 4DM EILPOST + 7 DM

Waxworks \*\*/

World Rugby

Wing Command. dt.94.90

Winter Challenge \* 74.90

Ween \*

WWF 2

74.90

69.90

24.90

5000 Köln 41, Gottesweg 157, 0221/425566 5000 Köln 1, Mathiasstr. 24-26, 0221/239526 5300 Bonn, Münster Str. 18, 0228/659726 4000 D'dorf 1, Pempelforterstr. 47, 0211/364455 

VERSANDANSCHRIFT **DÜRENER STR. 394** 5000 KÖLN 41 TEL.: 0221/4301047-49 FAX: 0221/4302157

rheitsverpackung 2.50 DM \* Vorankundigung \*\*dt. Anleitung Irrtumer+Preisanderungen bleiben uns Vorbeh

#### Doppelt hält besser



Mit Homing Missiles gehen Cyt und Ron auf Roboterjagd

ie Schaltkreise der Roboter in einem unterirdischen Forschungskomplex durchgeschmort - sie meutern und laufen Amok. Für die eingeschlossenen Wissenschaftler ist Cytron die einzige Hoffnung. Dieser Kampfdroidenprototyp wird vom Spieler ferngesteuert und ist somit gegen revolutionäres Gedankengut immun. Per Druck auf die Leertaste könnt Ihr Cytron in zwei voneinander unabhängige Roboter, Cyt und Ron, spalten. Enge Passagen sind so kein Problem, der Energieverlust um so mehr: Cyt und Ron sind um ein Vielfaches anfälliger als die Doppelpackung Cytron. An sporadisch verteilten Computerterminals läßt sich Energie zwischen den beiden transferieren, die passende Bewaffnung wählen und eine Levelübersicht studieren. Diverse Schalter, Transportbänder, Kraftfelder und Warp-Zones wollen richtig genutzt werden. So deaktivieren einige

Schalter Kraftfelder, andere wecken todbringende Robotergeneratoren. Ihr könnt Cytron mit Joystick oder Maus lenken. Alternativ dürfen zwei Spieler Cytron fernsteuern: einer gibt die Laufrichtung vor, der andere kümmert sich um den Schußwinkel.

**Genre: Action** Hersteller: Psygnosis Zirka-Preis: 90 Mark **Testmuster: Selling Points** 59% AMIGA Grafik: 54% Sound: 51% Schwierigkeit: mittel Minimal: -Unterstützt: -

Geplant für: -

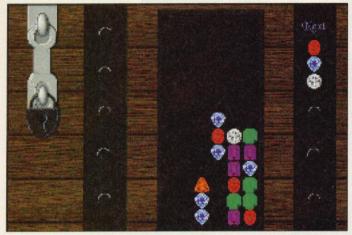
Im ersten Moment wirkt Cytron uninter-essant. Farbarme, fitzelige Grafik und ein von Paradroid abgekupfertes Spielprinzip können verwöhnte Amiga-Spieler nicht beeindrucken. Gibt man Cytron trotzdem eine Chance, entdeckt man schlummernde Qualitäten. In den

zahlreichen Levels sind kleine Rätsel versteckt: wohin führt diese Warp-Zone? Welcher

Schalter aktiviert was? Außerdem sorgen zwölf Waffen, die verschiedenen Robotertypen (von dumm-dreist bis hinterhältig-intelli-gent) und die Computerterminals für Spielspaß. Hat man allerdings ein paar Levels durchkämmt, sehnt man sich nach neuen Spielelementen und

Überraschungen. Auf Dauer wird Cytron nur hartnäckigen Spielern schmecken.

#### Wenn's Diamanten regnet



Edelsteine fallen in Eure Schatztruhe - ein ideales Spiel fürs Büro

#### **Jewelbox**

uf vielen Büro-Macintosh-Rechnern tummelt sich unter dem Namen Jewelbox ein neuer *Columns*-Clone. Frei nach dem Motto "Diamonds Are A Girl's Best Friend" schweben auch in Jewelbox funkelnde Edelsteine im Dreierpack zu Boden. Mit Tastatur oder Zahlenblock bestimmt Ihr die Fallrichtung des hochkarätigen Geschoßes. Die Juwelen und Diamenten müßt Ihr - wie in Columns - in einer einheitlichen Dreierformationen ordnen. Im Fallen läßt sich das Dreierpack noch drehen, einmal angekommen bleibt die Formation allerdings unvergänglich wie ein Diamant. Das Geschehen spielt in einer alten Schatztruhe. Eine Statuszeile am unteren Bildrand zeigt die erzielten Punkte, die Schwierigkeitsstufe sowie die Zahl der Leben. An den Start geht Ihr mit drei Leben, erreicht ein Stapel den oberen Bildrand, wird der Durchgang abgebrochen, der Bildschirm gelöscht

und ein Leben abgezogen. Als Hilfsmittel dient ein Next-Fenster, das die kommenden Formation zeigt. Eine Joker-Reihe kann geschickt plaziert den halben Schirm abräumen. Die besten Spieler sind in der High-score-Liste mit Namen und Punktzahl verewigt. mn

Genre: Geschicklichkeit

Hersteller: Micro Imaging

Zirka-Preis: 100 Mark

**Testmuster: Softwarehaus** 

MAC

53%

Grafik: 34%

Sound: 52%

Schwierigkeit: einstellbar

Minimal: System 6.x,

Macintosh Plus

Unterstützt: System 7

Geplant für: -

Auch Textprogramme erheben schließlich keinen Anspruch auf Exklusivität und der Umstand, daß es bereits andere Geschicklichkeitsspiele à la Columns und Tetris gibt, soll Designer nicht für alle Zeiten daran hindern, bewährte Spielideen aufzugreifen, zu variieren

und neu umzusetzen. Es werden schließlich auch mehrere Spiele für Autorennen, Hockey oder



Fußball angeboten, ohne daß Kritiker gleich laut das Geschicken. Das Geschicklichkeitsspiel ist sauber programmiert und verträgt sich mit problemlos System 7. Ein ruhiger Hintergrund-Sound verbreitet eine angenehme Stimmung und bietet eine Gelegenheit

zur Entspannung. Nicht nur deshalb ist Jewelbox ist ein ideales Bürospiel.

# GESUCHT

Luftkampfpiloten für Einsätze von Flandern bis Irak

Wir suchen dringend:

Begeisterte Piloten für bis zu 12 Kampfflugzeuge in sechs Kriegen.

Zur Auswahl stehen
Jäger von der Spitfire bis
zur Phantom, der Fokker
bis zur Mirage an
Kriegsschauplätzen vom
Ersten Weltkrieg bis zum
Falklandkrieg.

Flugerfahrung nicht erforderlich, Ehrgeiz ist wichtiger.

SFIGHT
80 YEARS OF AERIAL WARFARE

##CROPROSE

Bald auch für IBM PC und kompatible geräte erhältlich MicroProse Ltd. Unit 1 Hampton Road Industrial Estate Terbury, Glos. GL8 8LD, UK. Tel +44 (0) 666 504 326.

#### I'll be back



waren schneller: Im Laserfeuer verglüht der Roboter.

# **The Terminator**

m Jahre 2029 prügeln sich in den rauchenden Ruinen Los Angeles die letzten Reste der Menschheit mit den rüden Robotern eines Killer-Computers. Aus diesem Sf-Stoff ist einer der erfolgreichsten Filme aller Zeiten gestrickt: Terminator. Diente in beiden Kinohits hauptsächlich die heutige Zeit als Hintergrund (nur in kurzen Einblendungen wurde das düstere Bild der Zukunft gezeigt), ist im Spiel The Terminator 2029 das futuristische L.A. der Schauplatz des Ge-

Als Soldat der Widerstandsbewegung, die dem Computer "SkyNet" Paroli bietet, werdet Ihr von Eurem Vorgesetzten auf 19 unterschiedliche und aufeinander aufbauende Missionen geschickt. Da müssen Daten gesammelt, freundliche Truppen unterstützt und bestimmte SkyNet-Einrichtungen gesprengt werden. Anfänger dürfen im Trainingskamp den Umgang mit den Waffen des Jahres 2000 üben. Ein Zukunfts-Soldat läuft natürlich nicht im schlichten Tarnkleid herum, sondern in einer feinen High-Tech-Rüstung. "ACE" nennt sich der Superanzug, der mit sechs unterschiedlichen Waffen- (Laser, Raketenwerfer) und Verteidigungssystemen (Energieschilde, Reparaturkits) bestückt werden darf. bevor es in den Einsatz geht.

Am Anfang steht Euch nur wenig Ausrüstung zur Verfügung; absolviert Ihr die Missionen erfolgreich und steigt im Rang, gibt's mehr Auswahl. Seid Ihr endlich draußen unterwegs, ist die Umgebung in 3D zu sehen. Es wird allerdings nicht gescrollt, sondern schrittweise à la Bard's Tale "umgeschaltet". Taucht in der Trümmerlandschaft oder den unterirdischen "SkyNet"-Gebäuden ein gegnerischer Roboter, Terminator oder Panzer auf, spreBethesda Softworks hat die Hi-Tech-Endzeitstimmung (wir erinnern uns an die T2-Anfangssequenz) gut eingefangen. Die fliegenden Hunter-Killer, die T-800s und die anderen SkyNet-Schergen sehen "realistisch" aus und bewegen sich flüssig. Das trifft auf Euch

nicht zu: in antiquierter Bard's Tale-Manier ruckelt Ihr blockweise durch die Großstadttrümmer. Dieser technische Schnit-

schadet dem Spielfluß und bringt Euch in unfaire Situationen: da Ihr nur die 90-Grad-Drehung beherrscht, sind einige Feinde nicht zu sehen, obwohl sie neben Euch aus allen Rohren feuern. Zudem kann der Packungstext sein Versprechen nicht halten: für ein "episches

Rollenspiel-Abenteuer" ist The Terminator 2029 zu actionlastig. Wer ein 3-D-Ballerspiel mit Anspruch sucht, darf zugreifen.

Skepsis war angebracht: Normalerweise geben Softwarefirmen so viel Geld für eine Filmlizenz aus, daß nur noch wenig für das Spieldesign übrig bleibt. The Ter-minator 2029 ist eine der spärlichen, aber rühmlichen Ausnahmen. Die Bethesda-Programmierer haben

das tolle Sf-Flair des Films mit Bravour im Spiel untergebracht. Der heimische Terminator-Jäger fühlt sich schon nach den ersten Missionen ins Los Angeles des nächsten Jahrtausends versetzt.

nächsten Auftrag, schleicht sich von Ruine zu Ruine, duckt sich unwillkürlich bei der kleinsten Bewegung und zerstrahlt mit wachsender Begeisterung miese Blech-Bösewichter. Leider hinkt The Terminator 2029 technisch der Spieleentwicklung hin-

terher; eine 3-D-Umgebung im *Underworld-*Stil wäre angebrachter und knackigere Soundeffekte stimmungsvoller gewesen. Trotz dieser Mankos ist die Spiel-Atmosphäre gigantisch gut. Nicht nur für Film-Fans geeignet.

Mit Spannung erwartet man den chen die Waffen. Per frei steuerbarem Fadenkreuz läßt sich der Feind anvisieren, via

Mausklick werden die aktivier-

ten Waffensysteme ausgelöst. Steckt der "ACE"-Anzug zu viele Treffer ein, könnt Ihr Euch zurückziehen und ihn via Reparaturfunktion wieder auf Vordermann bringen. Leider sind die Waffensysteme solange lahm gelegt und Ihr seid relativ wehrlos. Auf Knopfdruck untersucht Ihr zudem Gegenstände im Gepäck, orientiert Euch auf einer einblendbaren Übersichtskarte, überwacht einen Radarschirm und kontrolliert die aktuellen Befehle.















#### Nur zuhause finden Sie Ruhe ... ewige Ruhe!

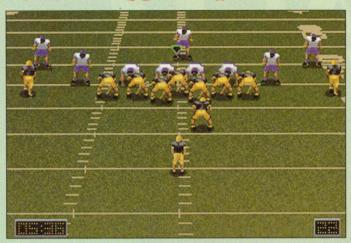
Ein Umzug kann ganz schön nervenaufreibend sein. Besonders, wenn das neue Heim eine uralte, unheimliche Villa in New England ist, die Sie geerbt haben. Völlig arglos ziehen Sie dort ein, ohne zu ahnen, daß die Geister Ihrer bösartigen Vorfahren darin herumspuken. Jahrhundertelang haben sie Pläne geschmiedet, um Sie hierher zurückzulocken. Und sie beabsichtigen nicht, Sie entkommen zu lassen ... zumindest nicht lebend.

Wenn Sie die Spannung aushalten, setzen Sie Ihre magischen Fähigkeiten gegen widerliche steinerne Teufelsfratzen und tödliche Blutsauger ein. Besiegen Sie die lauernde dämonische Macht und ihre schaurigen, gespenstischen Helfer, die in den düsteren Räumen ihr Unwesen treiben. Ihr Leben hängt davon ab! Aber vielleicht ist der Tod das kleinere Übel, wenn Ihnen sonst nur noch Ihre größte Angst bleibt - die Angst vor dem Unbekannten.

ACRO PROSE
Seriously Fun Software

Eigener Herd ist Goldes wert? Dachten Sie ...

#### **Titelaspirant**



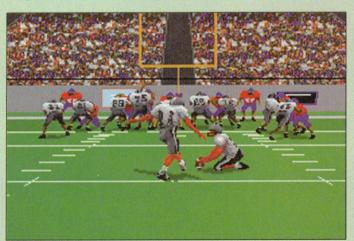
Auf matschigem Untergrund steuern sich die Spieler schwerer

# Front Page Sports: Football

portspiele gibt es viele, extrem realitätsnahe Adaptionen von Sportereignissen suchte man bis vor kurzem allerdings vergeblich. Mitte letzten Jahres war es dann soweit: Mit Access Golfsimulation Links 386 Pro wurde eine neue Ära des Sportspiels eingeläutet. Der Umfang des Spiels und die professionelle Präsentation forderten jedoch ihren Preis: Lediglich PC-Besitzer mit einer flinken Maschine auf dem Schreibtisch kamen in den Genuß des Edelsports. Erst ab 33 MHz kam Spaß ins

Dynamix erstes Sportspiel aus der Front-Page-Sports-Reihe gibt sich in Sachen Hardware-Anforderung ähnlich anspruchsvoll. Da Front Page Sports: Football im 32-Bit-Code geschrieben wurde, muß mindestens ein 386er her.

Das Programm teilt sich in zwei Parts: Im Einzelspiel machen wir uns mit der Steuerung vertraut, wobei sich unser Team und das des Gegners anwählen läßt. Den Hauptteil des Spiels nimmt allerdings der Liga-Modus ein. Zu Beginn einer Meisterschaft sucht Ihr Euch ein Team und die gewünschte Art des Spiels aus. Dabei ist eine Karriere über viele Jahre oder nur eine einzige Saison anwählbar. Bei ersterem fahren Eure Mannen jeden Juli ins Trainingslager und päppeln dort ihre Fähigkeiten (Agilität, Stärke, Genauigkeit, Geschwindigkeit) auf, während in der "One-



Grafisch imposant: Wir versuchen uns mit einem Field Goal

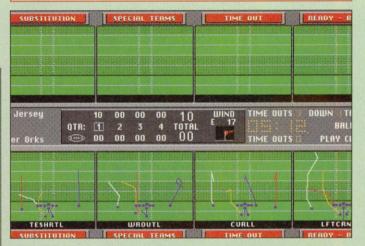
Dynamix wird dem Ruf als hochwertige Spieleschmiede gerecht und präsentiert das beste PC-Football. Front Page Sports: Football hat einen großen Vorteil gegenüber den Mitbewerbern, die meist mit gutem Drumherum, aber mißlungenem Action-Part glänz-

ten. Dynamix verbindet ein durchgestyltes Spielgeschehen auf dem Rasen mit professionellen Manager- und Coach-Einlagen. Neben dem fast schon obligatorischen Options-Wust, begeistert vor allem der Liga-Modus, der in dieser Form einmalig ist. Jede Mannschaft hat ihre ganz individuellen Stärken und Schwächen, jeder Spieler stützt sich auf acht Eigenschaf-

gelatso

ten. Während einer Liga wird fleißig mit Spielern gehandelt und sogar College-Nachwuchs eingesetzt. Je nachdem, welche Gegner anstehen, dürfen sowohl Angriffs- als auch Verteidigungsplan geändert und die eigenen Mannen darauf eingestellt werden. Auf dem

Spielfeld überzeugt Front Page Sports: Football mit kinderleichter, aber durchdachter Steuerung und fantastischer Grafik. Die Spieler sind toll animiert, das Spielfeld scrollt fix. Für ein flüssiges Spielgeschehen sollte jedoch ein 33-MHz-PC bereitstehen. Alles in allem ist Front Page Sports: Football die bislang professionellste und schönste Football-Simulation für Computer.



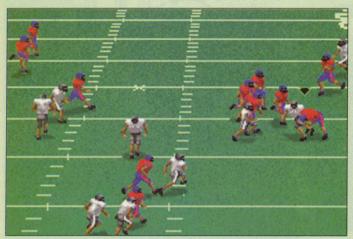
Hochauflösend: Unter Zeitdruck wählen wir eine Angriffstaktik.

Season-League" nicht trainiert werden darf. Danach entscheidet Ihr Euch für die "Größe" der Liga, wobei von einer 8-Team-League bis zur 28 Mannschaften großen Liga alles dabei ist. Dank eines Zwei-Spieler-Modus ist es möglich, mit bis zu 27 Freunden in einer Liga zu spielen. Nachdem ein eigenes Team gewählt wurde, dürft Ihr an diesem alles ändern, was nicht in Euer Konzept paßt. Neben Mannschaftsname, Trikotfarben, Spiellänge und Stadion, ist es sogar erlaubt, eigene Offense- und Defense-Pläne zu erstellen. Mit einem Editor lassen sich entweder die 200 vorgegebenen Playcalls nach Belieben verändern oder individuelle Spielstrategien erstel-

Desweiteren spielt Ihr nicht nur den Coach für Eure Mannschaft, sondern könnt sie auch managen. Wer will, darf diese Aufgabe auch dem Computer überlassen. Der Manager wechselt während eines Spiels ermüdete Spieler aus, kauft Stars ein oder bietet eigene Mannen feil.

Der actionhaltigere Teil von Front Page Sports: Football spielt sich auf dem Rasen ab. Während einer Liga werden alle Auseinandersetzungen vom Liga-Kalender aufgerufen. Dabei habt Ihr die Wahl, Eure Mannschaft während der vier Quarter gänzlich vom Computer steuern zu lassen oder selbst Hand anzulegen. Für das bevorstehende Spiel wird zwischen drei Schwierigkeitsgraden gewählt. In "Basic" nimmt Euch der Computer fast alles ab, Ihr legt lediglich den Zeitpunkt des "Snaps" fest. Spielt Ihr auf "Standard", darf auf Knopfdruck ins Spielgeschehen eingegriffen werden -Playcall-Auswahl, Field Goals, Punts und Auszeiten sind von Hand zu erledigen. Der Profi spielt Front Page Sports: Football jedoch im "Advanced"-Modus, in dem fast alles selbst in die Hand genommen wird.

Vor jedem Spielzug werden die Playcalls angewählt, die je nach Schwierigkeitsgrad unter-



Brutal: Unser Wide Receiver wird zu Boden getackled.

schiedlich dargestellt sind: Im "Basic-Mode" wird der Spielzug erklärt ("Pass medium left"), im "Standard-Mode" wird die Taktik grafisch dargestellt, während in "Advanced" nur die Formation angezeigt wird ("3-4").

Endlich auf dem Platz angekommen, schaut Ihr im gebräuchlichen "Schräg-vonoben"-Blick auf beide Mannschaften herab. Die Perspektive ist dabei Euch überlassen: Ihr dürft der angreifenden oder der eigenen Mannschaft in den Rücken bzw. ins Gesicht schauen oder das Spielgeschehen von der Seite betrachten. Vor jedem Spielzug wählt Ihr einen Playcall aus 64 vorgegebenen Strategien des Offense- oder Defense-Plans aus. Steht der Schwierigkeitsgrad auf "Standard" oder "Advanced", beginnt Ihr in der Offense auf Knopfdruck Euren Spielzug mit dem Snap. Ihr steuert den ballführenden Spieler, der versucht, Gegner

#### Quarterback Rating

Wer Football zu Hause spielen wollte, hatte mit den Tücken der Umsetzungen zu kämpfen: Die PC-Spiele boten komplexe Simulationen mit Manager-Modi und Playcall-Editor, langweilten aber mit schlechtem Actionteil. Konsolenspiele glänzten mit spielerischen Finessen und rasantem Spielablauf, konnten aber keine Optionen für ambitionierte Trainer vorweisen. Dynamix hat es endlich geschafft, die spielerische Klasse von Konsolenspielen, wie EA's John-Madden-Serie, mit den Vorteilen einer Computersimulation zu verbinden. In VGA-Grafik tummeln sich die 22 Spieler mit tollen Animationen auf dem Feld, im

Managerteil werden eigene Ligen und Spielzüge entworfen. Wem die Aktionen zu stressig sind, kann als Coach seine Playcalls vom Computer ausführen lassen. Trotz der imposanten Präsentation hat auch Front Page Sports: Football einige Tücken aufzuweisen: Die Playcall-Anwahl ist etwas undurchsichtig, da die Spielzüge schlecht gezeichnet sind. Profis wird das aber beim Umgang mit Quarterbacks und Special-Teams wenig stören. Football-Neulinge haben am Spiel allerdings keine große Freude, weil das Programm und das Handbuch Anfänger kaum unterstützt.

Ingo Zaborowski

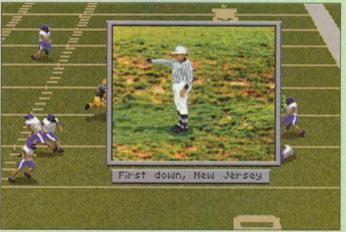
Ingo Zaborowski ist Redakteur unseres Schwestermagazins VIDEO GAMES und beschäftigt sich seit einigen Jahren intensiv mit American Football.

abzuschütteln oder zu passen. Wollt Ihr einen solchen Paß mit Eurem Quarterback anbringen, erscheint in der oberen Bildschirmecke ein Fenster mit dem "aktuellen" Wide Receiver (Paßempfänger). Per wiederholtem Knopfdruck, wechselt Ihr zwischen den Wide Receivern oder befördert den Ball als Notlösung ins Aus.

schwindigkeit und "Abspielrichtung" festlegen. Natürlich dürfen beliebig viele Spielzüge gespeichert werden. Ist ein Match zu Ende, warten umfangreiche Statistiken auf den Spieler, die sich sogar ausdrucken lassen. Während einer Liga wird bei Spiel-Ausstieg automatisch der derzeitige Spielstand gespeichert. kn



Eine Spielszene aus neun verschiedenen Perspektiven betrachtet



Der Schiedsrichter hat immer das letzte Wort

#### Das kleine Football-1x1

Audible Fumble Huddle Interception Playcall Punt Playcall-Änderung unmittelbar vor dem Snap Verlieren des Footballs durch einen Angriffsspieler Playcall-Besprechung auf dem Feld Abfangen eines Passes durch die Abwehr Festgelegter und einstudierter Spielzug Befreiungskick aus der Hand nach mißlungenem Versuch, ein First Down zu erzielen Tackling des ballführenden Quarterbacks

Snap Anspiel durch den Center, der den Ball durch die Beine zum Quarterback schiebt

Touchback Automatisches erstes Down an der eigenen 20-Yard-

Tackle Turnover

Sack

Angriff auf einen ballführenden Spieler Alle Interceptions und verlorene Fumbles werden statistisch als Turnovers vermerkt. Während der Defense läßt sich vor dem Snap der zu steuernde Spieler aussuchen. Nachdem der Ball im Spiel ist, kann auf Wunsch zum ballnächsten Spieler gewechselt werden. Natürlich lassen sich vor einem Snap sogenannte Audibles ausrufen, die besonders bei falsch eingeschätzten Gegnern wirkungsvoll angewandt werden können.

Nach jedem Spielzug gibt's die obligatorischen Replay-Funktion, zum erneuten Studieren des letzten Spielzuges. Dabei lassen sich sowohl Blickwinkel, als auch GeGenre: Sportspiel
Hersteller: Dynamix
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Dynamix

MS-DOS

84%

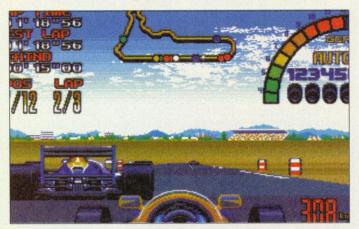
Grafik: 75% Sound: 63% Schwierigkeit: einstellbar

Minimal: 386er mit 16 MHz, 640 KByte, MS-DOS 5.0

Unterstützt: Soundblaster, Roland, Maus, Joystick

Geplant für: -

#### Turboschub und Spoilerflug



Den Mexico-Parcours erkennt man lediglich an der "wüsten" Färbung

## **Nigel Mansell's**

#### **World Championship**

ormel-1-Star Nigel Mansell gehört mittlerweile zu den Opas der Rennfahrerszene.

Jahrelang fuhr er im Formel-1-Rennzirkus mit, ohne auch nur einmal die WM zu Letztes gewinnen. Jahr war es dann endlich soweit: Renault schneiderte ihm ein Superauto

auf den Leib und Nigel fuhr fast durchgehend als Sieger durch die Saison. Mansell wurde 1992 Formel-1-Weltmeister, warf kurz darauf das Handtuch und kehrte der Formel 1 den Rücken. Die englische Softwareschmiede Gremlin schnappte sich gerade noch rechtzeitig den Namen des Stars und produzierte ein Rennspiel zur 92er Formel-1-Saison

In Nigel Mansell's World Championship setzt Ihr Euch hinters Steuer eines Williams-Renault und rast durch die Weltmeisterschaft des letzten Jahres. Ihr dürft dabei alle Strecken hintereinander im WM-Modus absolvieren oder auf jedem beliebigen Parcours trainieren. Dabei führt Euch Meister Mansell auf Wunsch in die Tücken der aktuellen Strecke ein. Habt Ihr Euch für die Meisterschaft entschieden, wird vor jedem Start eine Qualifikationsrunde gefahren und der Wagen nach Belieben getuned. Je nach Wetterlage wählt Ihr den passenden Reifensatz, je nach Strecke die Spoilerform und das optimale Getriebe. Auf dem Asphalt

angekommen, seht Ihr die Rennstrecke aus der üblichen 3-D-Perspektive. Cockpit wartet mit zwei Rückspiegeln auf, die Streckenübersicht sowie Informationen zum Ren-

nen (Plazierung, beste Rundenzeit, Tachometer) werden im oberen Bildschirmdrittel eingeblendet. Die Punktehatz geht jeweils über fünf Runden inklusive Boxenstopps, bei denen verschlissene Reifen ausgewechselt werden. Habt Ihr eine Strecke gemeistert, dürft Ihr den Spielstand spei-

Nigel Mansell's World Championship ist ein typischer Vertreter aus der "Wir haben eine Lizenz - machen wir schnell ein Spiel draus"-Gattung. Technisch gibt's außer der etwas ruckligen Grafik kaum etwas zu bemängeln. Rassige Soundeffekte und schicke Rennboliden

bringen viel Formel-1-Atmosphäre rüber. Spielerisch schauen wir nach einigen Minuten jedoch in den Auspuff: Das actionlastige Spielgeschehen darf getrost als "realitätsfern" eingestuft werden. In den Kurven reicht es zum Beispiel völlig, den

Fuß kurz vom Gas zu nehmen. Wer die Ideallinie fährt, kommt nur unerheblich schneller ins Ziel. Zudem sehen alle Kurven gleich aus - ob scharf oder nicht. Größter Motivationshemmer ist jedoch der vorhandene nicht Schwieriakeitsgrad. Selbst unbedarfte Einsteiger und Sonntags-

fahrer werden noch am ersten Tag Weltmeister. Es kann nicht angehen, daß wir in (nur) einer Qualifikationsrunde dutzende Male gegen diverse Schilder prallen und trotzdem auf der Pole Position landen. Nur für fanatische Rennspielsammler.



Wir dürfen unseren Williams-Renault tunen und mit Meister Mansell auf jeder beliebigen Strecke trainieren



Grafisch ausgereift: Wir suchen uns eine Strecke aus und fahren bei Bedarf eine Proberunde auf der angewählten Route.



Seltsam: Notorisch fahren unsere Gegner in der Mitte der Fahrbahn.

Nigel Mansell's World Championship wird nett präsentiert und bietet Motoristen viele Einstellungsoptionen und die komplette Formel-1-Saison. Sobald Ihr Euch im Williams-Renault hinters Lenkrad klemmt, hört der Spaß jedoch auf: Die Grafik ist schnell, aber ruckelt höllisch. Außer

Warnschildern tut sich dabei nicht viel am Streckenrand. Keine Tribünen, keine Boxen und keine Gebäude - nur ein kleiner Häuserstreifen am Horizont weist auf den Stadtkurs

Monte Carlo hin. Zudem ist das Fahrverhalten sehr unrealistisch. Kurven kann man mit Vollgas durchbrettern und die Zuckelgrafik verbietet milimetergenaue Überholmanöver. In

ses Programm den Nigel-Fan nicht über den Rücktritt des schnellen Briten aus dem Formel-1-Zirkus hinweatrösten. Nigel hat dieses Spiel nicht verdient.

Genre: Rennspiel Hersteller: Gremlin Zirka-Preis: 90 Mark Testmuster: Softgold AMIGA 49% Grafik: 53% Sound: 44% Schwierigkeit: leicht Minimal: 1 MByte Unterstützt: Zweitlaufwerk Geplant für: MS-DOS, ST, Super NES



#### (Sonder)hefte & Sammelordner

Heftnachbestellung (lieferbare POWER PLAY-Ausgaben für 6,50 DM pro Heft)

Stiick

Stück:

Stück:

Stück:

Stück

Stück:

Ich bestelle: 11/91 Das Millionenobjekt: Terminator 2, Wizardy - geballte Spielepower, Nemesis 2 für alle Gameboy-Fans 12/91 Strike Commander, 60 Spiele im Test,

die wichtigsten Spielecomputer im Vergleich 1/92 Alle wichtigen Videospiele im Vergleich,

Populous 2, Monkey Island 2/92 Spiele des Jahres – alle Highlights '91,

Tips & Tricks total, Wizardy 7

3/92 Buck Rogers 2, Rollenspiel-Cocktail, alle Neuheiten für Game Boy, Game Gear und Lynx

4/92 Die Spiele Highlights '92, Raumschiff Enterprise, Kirk & Co kehren zurück, A-Train

5/92 Die besten Rennspiele im Vergleich, John Madden Football, Soulblader, Super Contra

6/92 CD-ROM total: Das Grusel-Adventure Guest von Virgin, Battle Isle 2, Indiana Jones 4, Parasol Stars, Ultima Underworld

7/92 Cyperspace: The Lawnmower Man, Die witzigsten Spiele, A-Train, Super Aleste

LAT AUSGE	incli for 0,30 pm pro ficily	
	8/92 Die Mega-Messe: CES, Lionheart, Neue "Sim"-	Spiele,
	Alles über Tolkien, Gateway, Superscope	Stüd
Stück:	9/92 Space Quest 5, Bard's Tale 4, Unter der Lupe:	

9/92 Space Quest 5, Bard's Tale 4, Unter der Lupe. Endzeit, Push Over, Spelljammer, Splatter House 2

Summe Sonderhefte zum Einzelpreis von 9,80 DM Ich bestelle:

2/90 (Die 100 besten Spiele 1990) Stück: ☐ 1/91 (Tips & Tricks) Stück: 2/91 (PC-Spiele + Diskette - 14,80 DM) Stück: 3/91 (Die 100 besten Spiele 1991) Stück:

Stiick

1/92 (PC-Spiele + Diskette - 14,80 DM) Stück: 2/92 (Tips & Tricks) Stück:

Summe "Powerordner" zum Einzelpreis von 9,99 DM Ich bestelle Sammelordner in Gelb zum Einzelpreis von 9,99 DM

Stück: (Zuzgl. DM 3,- Versandkosten - ab Gesamtwert DM 50,- frei) Stiick-

Gesamtrechnungsbetrag

Seite

#### Die Gewinn-Mitmachkarte

Wenn Ihr uns die paar Fragen beantwortet, könnt Ihr Euer Lieblingspiel gewinnen. Los! Mitmachen, ausfüllen und gewinnen!

Folgende Artikel aus Ausgabe haben mir besonders gut gefallen:

Seite

Seite Seite Bei diesem Artikel hat mir die grafische Gestaltung am besten gefallen:

Ich wünsche mir für die nächsten Hefte folgende Themen:

Welchen Computer oder welches Videospiel willst Du kaufen?

Welche Spiele willst Du demnächst kaufen?

74,95 29,95 69,95 69,95 i.V. 69,95 74,95 79,95 Data Disk ++ ckets + fansion 1 ++ dania ++ ordan in Flight Magic 2 ++ Magic 4 ++ ca Football + eland 1 ++

lins allergrößtes Lager

#### Hamburg 20 terstr. 50

n U-Bahnhof Osterstraße Ladengeschäft

ames vice

030/6944156 030/6944256

SUNGSBÜCHER ar 1 on Strategy Guide (376 Seiten) 49,95 varze Auge sholder 2 0 Air Combat

#### Dark

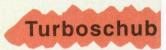
CTSPIELE UND ROLLENSPIELE

re Spiele lieferbar: Cthulhu , Starw

Himmmmlische Läden

d Preisänderungen sind vorbehalten. Die 1M: 2,50 DM, darüber ist der ganze Spaß en auf SOFTWARE ein HALBES IAHR mal nicht da sind, für Euch geschaltet. igenschlaß (09.12.) noch nicht lieferbar, und zentral gelegenen Ladengeschäfte.

#### computerspi





Den Mexico-Parcours erkennt

#### POWER PLAY-Abo-Karte

JA, ich möchte Power Play zum Jahrespreis von 69,60 DM (Ausland siehe Impressum) für 12 Ausgaben abonnieren. Ich bezahle das Abonnement im voraus nach Erhalt der Rechnung. Die Zustellung erfolgt per Post frei Haus. Das Abonnement verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr zu den dann gültigen Bedingungen. Ich kann jederzeit zum Ende des bezahlten Zeit-raumes kündigen. Mein Geschenk darf ich auf jeden Fall behalten.

Verlag mitzuteilen

Ich bezahle ☐ jährlich (69,60 DM)

☐ vierteljährlich (17,40 DM) Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Togen beim POWER PLAY Abonnement-Service, Post-fach 11 63, W-7107 Neckarsulm widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift.

☐ halbjährlich (34,80 DM)

Datum, 2. Unterschrift

60 Pf Briefmarke drauf - und ab!

#### **Antwortkarte**

**POWER PLAY** Abonnement-Service Postfach 11 63

W-7107 Neckarsulm

ormel-1-Star Nigel Mans gehört mittlerweile zu d Opas der Rennfahrerszer

Jahrelang fuhr er im Formel-1-Rennzirkus mit, ohne auch nur einmal die WM zu gewinnen. Letztes Jahr war es dann endlich soweit: Renault schneiderte ihm ein Superauto

auf den Leib und Nigel fu fast durchgehend als Siec durch die Saison. Mans wurde 1992 Formel-1-Weltm ster, warf kurz darauf d Handtuch und kehrte der F mel 1 den Rücken. Die end sche Softwareschmiede Gre lin schnappte sich gerade no rechtzeitig den Namen d Stars und produzierte Rennspiel zur 92er Formel Saison.

In Nigel Mansell's Wo Championship setzt Ihr Eu hinters Steuer eines Willian Renault und rast durch Weltmeisterschaft des letzt Jahres. Ihr dürft dabei a Strecken hintereinander WM-Modus absolvieren od auf jedem beliebigen Parcoi trainieren. Dabei führt Eu Meister Mansell auf Wunsch die Tücken der aktuell Strecke ein. Habt Ihr Euch die Meisterschaft entschiede wird vor jedem Start eine Qu lifikationsrunde gefahren u der Wagen nach Belieb getuned. Je nach Wetterla wählt Ihr den passenden R

#### POWER PLAY - Bestellkarte für (Sonder)hefte & Sammelordner

Absender:

Datum, Unterschrift

Name. Vorname Straße, Hausnummei PLZ, Wohnort

60 Pf Briefmarke drauf - und ab!

#### **Antwortkarte**

**POWER PLAY** Leser-Service Markt&Technik Verlag AG CSJ Postfach 14 02 20

8000 München 5

#### POWER PLAY Gewinn-Mitmachkarte

Gewinnt mit POWER PLAY! (Teilnahmebedingungen im Heft) Folgende drei Spiele gefallen mir zur Zeit am besten:

Ich besitze folgenden Computertyp:

Absender:

Name, Vorname

Straße Hausnummer

PLZ, Wohnort

60 Pf Briefmarke drauf - und ab!

**Antwortkarte** 

**POWER PLAY** Redaktion Markt&Technik Verlag AG Hans-Pinsel-Str. 2

8013 Haar

#### 030 694 48 62 DIE TROUMFOBRIK

Über 2000 lieferbare Spiele

11 - 19 h Versandtelefon	+ Anrufbeantworte	er ittitit	SPIEL		1111111	11 - 18.30 h Ladentelefor	- kein Versand
	PC Amiga ST		PC Amiga ST		PC Amiga ST		PC Amiga ST
1869 ++ 7 th Guest CD-ROM Abandoned Places 2 Aces of the Pacific ++ Aces o. t. P. Missions Airbus 320 + Airforce Commander Air Support + Air Warrior Super-VGA Alone in the Dark ++ Amberstar 1 ++ Amberstar 2 ++ An American Tail Ancient Art of War in Skies + ATAC. +  SpaceWa	99955	CH Products Flightstick + Challenge of the 5 Realms Changtons Chaos Engine + Corlisation ++ Cornanche Max, Overkill + Command HQ + Conqured Kingdoms Curse of Enchantia ++	89.95* 74.95* - 44.95* iV. 89.95* 74.95* 9.95* iV. 89.95* 74.95* - 89.95* 74.95* - 99.95* - 89.95* - 89.95* - 89.95* 94.95* 94.95* 99.95* - 89.95* - 89.95* - 89.95* - 89.95* 74.95* - 89.95* 74.95* - 89.95* 89.95* 94.95* 99.95* 89.95* 89.95* 94.95* 99.95* 89.95* 89.95* 74.95* - 89.95* 84.95* -	F-15 Strike Eagle 3 + Palcon 3.0 + Palcon 3.0 + Palcon 3.0 - Operation F Tiger Pate - Gates of Dawn ++ Fire & Ice + Pormula 1 Grand Prix + Pront Page Sports: Football Gateway to Savage Frontier ++ Gernfire (Koei) Global Conquest + Gobilins 2 +	89.95 84.95 - 99.95 74.95 79.95 74.95 79.95 89.95 10.8 89.95 10.8 89.95 10.8 89.5 10.8	Legend of Kyrandia 1 ++ Lemmings 1 Special Edition + Lemmings - Oh No + Lemmings 2 + Links 386 Pro Super VGA + Links 386 Kurse Lionbeart ++ Lord of the Rings 1 ++ Lord of the Rings 2 + Lord the Rings 2 - Lots Treasures of Infocom 1 Lost Treasures of Infocom 2 Lotus Turbo Challenge 3 ++ Lure of the Temptress ++ M  Strike Com	89,55 84,95 11,95 89,95 89,95 89,95 89,95 89,95 89,95 89,95 84,95 64,95 64,95 64,95 64,95 64,95 64,95 74,95 84,95 74,95 84,95 74,95 89,95 89,95 74,95 89,95 89,95 89,95 89,95 89,95 89,95 89,95 89,95 89,95 89,95
Entdeckt, kolonisiert und erober Unendlicher Spielspaß (keine 2 20 menschliche oder Computer PC 99,	t unbekannte Galaxien. Spiele gleich) für bis zu spieler, Netzwerkfähig!!	Dark Queen of Krynn ++ Dark Sun: Shattered Lands	89,95* 74,95* - 99,95* 89,95* i.V. 119,95* - 89,95* 74,95* 79,95* 89,95* 79,95* - 74,95* 69,95* - 89,95* 79,95* -	Harpoon 1.2.1 + Harpoon Battlesets + Harpoon Editor + Harrier Jump Jet Hexuma 1 ++ History Line 1914-18 ++	94,95 84,95 - 39,95 39,95 - 49,95 49,95 - 99,95* i.V. i.V. 89,95 89,95* -	PC 89,95* CD	
A-Train ++ A-Train Construction-Set B-17 + B. Aldrins Race into Space B-17 2 ++ Batrnan Returns + Battlechess 4000 + Battle Isle ++ Battlet Isle Erweiterung disk ++ Battletoads + Betrayal at Krondor Black Crypt 1 + Buck Rogers 2 ++	89,95° i.V 84,95° - 84,95° - 84,95° 74,95° - 44,95° 44,95° -	Death Knights of Krynn ++ Deatin your Own Rallroad Dorninus DSA-Die Schicksalsklinge ++ Dune 2 Dungeon Master ++ Dungeon M. + Chaos S. Back+ Dusk of the Gods Dynablasters + Dynatech + Elite 2 ++ Empire Deluxe VGA Epix 1 + Erben des Throns ++ Erben des Throns ++ Etye of the Beholder 1 ++	11995	Hockey League Simulator 2 Humans + Incredible Machine + Indiana Jones 3 (PC-VGA) ++ Indiana Jones 4 ++ Indiana Jones 4 ++ Indiana Jones 4 Action Garne + Kings Quest 1 (neue VGA-Vers.) Kings Quest 5 ++ Kings Quest 6 ++ Larry 1 VGA +	69,95* 79,95 74,95 79,95* 84,95* i.V. 89,95 69,95 79,95 94,95 84,95 i.V. 74,95* 69,95* 74,95*	Mad TV ++ Mad TV Data Disk ++ Magic Pockets + Maniac Mansion 1 ++ Mega lo Mania ++ Michael Jordan in Flight + Michael Jordan in Flight + Michael Jordan in Flight + Might & Magic 2 Might & Magic 3 ++ Mike Ditka Football + Monkey Island 1 ++ Monkey Island 2 ++ Monopoly Deluxe NFL Video Pro Football Patriot	89.95 74.95 29.95° - 74.95 74.95 69.95 74.95 74.95 69.95 74.95 74.95 69.95 74.95 74.95 69.95 74.95 89.95 74.95 84.95 89.95 74.95 84.95

### Seit 30.10.92 auch in

1000 Berlin 61 Mittenwalder Str. 47

100m vom U-Bahnhof Gneisenaustraße Versandzentrale und Ladengeschäft

Montag - Freitag 10 - 18.30 h Samstag 10 - 13.30 h

Software zum Anfassen

2000 Hamburg 20 Osterstr. 50

Berlins allergrößtes Lager

300m vom U-Bahnhof Osterstraße Ladengeschäft

Deutschlands größter Shop für Video- und Computergames Mit wirklich himmlischen Preisen und göttlichem Service

Himmlische Shops auch in Eurer Nähe ?? Wir suchen Geschäftspartner, Filialleiter und Räumlichkeiten in allen deutschen Großstädten. Habt Ihr Interesse in einem erstklassigen Team zu arbeiten und/oder Räumlichkeiten zu bieten, wendet Euch bitten an o.g. Adresse

030/6944156 Info-Anrufbeantworte 030/6944256

	PC Amiga ST		PC Amiga ST		PC Amiga ST	LÖSUNGSBÜCHER dt. eng
Patrizier ++	89,95 79,95 84,95	Secret Wespons Missiondisks		The Games Winter Ch. +	84,95 74,95° - \ 84,95 i.V	Amberstar 1 29,95 - Civilisation Strategy Guide (376 Seiten) - 49,95
Perfect General ++	89,95 79,95 -	Sensible Soccer ++	i.V. 69,95 74,95	The Games Summer Ch. +		Das Schwarze Auge 24,80
Perfect General Data Disk	69,95 59,95 -	Shadow President	109,95	The Legacy +	99,95° i.V 74,95 74,95 79,95	Eve of Beholder 2 24,95 29,95
inball Dreams 1 +	74,95* 69,95 -	Shanghai 2 ++	84,95 74,95* -	Their Finest Hour +	74,95 74,95 79,95	Falcon 3.0 Air Combat - 49.95
inball Dreams 2 +	iv. 69,95 -	Shadowworlds +		Thrustmaster Weapon Control	199,95	Fato 3.0 Air Comosc 49,95
iracy +	89,95* 74,95* 79,95*	Sherlock Holmes The Lost +	+ 99,95	Thrustmaster Flight Control		Indiana Jones 4 15,00 24,95
rates +		Siege	84,95 74,95* -	Thrustmaster Pedals	299,95	Might & Magic 3 29,95 39,95
rates Gold	89,95*	Silent Service 2 +	89,95 84,95 89,95	Torn Landry Strategy Football	99.95* 89.95* 94.95*	Might & Magic 4 29,95° 39,95
anets Edge ++	89,95 i.V	Sim Ant ++	99,95 89,95 -	Tornado +		Monkey Island 2 15,00 24,95
ool +	iv. 74,95 79,95°	Sim City/Populous +	84,95 74,95 79,95	Treasures of Savage Frontier +	89.95	Ultima 7-1 The Black Gate 29.95 39.95
ools of Darkness ++	89,95 79,95 -	Sim Earth ++	99,95 99,95* -	Ultima Trilogie 1-3 Ultima Trilogie 4-6	89.95	Ultima Underworld 1 29,95 39,95
alice Quest 1 VGA +		Sim Life +	89,95 i.V			Wizardry 7 29,95* 39,95
olice Quest 3 ++	99,95 84,95 -	Soundblaster 2.5 +	299,	Ultima 5 Warriors of Destiny		Über 100 weitere deutsche und Originallösungsbüche
opulous 2 +	84,95° 69,95 74,95 - 39,95 39,95°	Soundblaster Pro 4.0 +		Ultima 6 The Palse Prophet	79.95	am Lager III Sierra , Lucasfilm , SSI , Origin u.v.m.
opulous 2 - Challenge Disk +	- 39,95 39,95*	Soundblaster CD ROM +	699,	Ultima 7-1 The Black Gate +		am Lager m Sterra , Lacasium , SSI , Origin u.v.m.
	THE RESERVE AND ADDRESS OF THE PARTY OF THE	Space Crusade ++/++/+		Ultima 7-1 Die schw. Pforte ++	77,73	The Dool Cum III
» Task Force	e 1947 (((	Space Hulk +	84,95* 74,95* -	Ultima 7 Mission Disk : Forge	39,95	DOWN DALK OUT WY
" lask i old	C 1772 '''	Space Quest 1 VGA +	89,95 84,95 -	Ultima 7-2 The Serpent Isle +	99,95*	THE PARTY OF THE P
er langerwartete Nachfolger vo	n Silent Service sticht in	Space Quest 3 ++	99,95 99,95 -	Ultima U1 Stygian Abyss +	79,95	Die neue, komplett überarbeitete SSI-Serie. Verbesserte
in tanger warrers a sacrinoger to			99,95 84,95 -	Ultima U1 Stygian Abyss ++	99,95*	Graphiken, Soundkulisse sowie Storyline machen Dar
e.in voller VGA Pracht darf m			89,95° i.V	Ultrabots		Sun nicht nur für "Mad-Max-Pans" zum Leckerbisser
onen mit ganzen Flottenverhäi	nden geplanscht werden	Spaceward Ho!	99,95	Uncharted Waters	109,95	
PC 99.95* AM	ICA IV	Spaceward Ho! ++	99,95*	V for Victory 1	89,95	PC 74,95* AMIGA 69,95*
1 C 33,33 MM	POST CONTRACTOR CONTRA	Special Forces +	94,95 84,95 89,95	Walker +	- 69,95* 74,95*	
owermonger +	84.95 74.95 74.95	Spelljammer 1	74,95 69,95* -	Waxworks ++	79,95 74,95* -	BRETTSPIELE UND ROLLENSPIELE
ush Over +	74,95 69,95 74,95	Spelljammer 1 ++	89,95° i.V	Wayne Gretzky Hockey 3	89,95 i.V	AD & D ++ Alle Module + Biich
uest for Glory 1 VGA +	89,95* 84,95* -	St. Thomas ++	89,95* 74,95* -	Whales Voyage ++	89,95* 74,95* -	Battletech ++ Alle Module + Käste
uest for Glory 2 +	89,95 89,95 -	Star Control 2 +	89,95 74,95* -	Wing Commander 1 +/++	69,95 89,95* -	
uest for Glory 3 ++	99.95 84.95* -	Star Legions (Starfleet 3	89,95 74,95* -	Wing Commander 1 Deluxe	99,95	Blood Bowl (Fantasy-Football) + 99,95
ailroad Tycoon +/++/++	99'95 84'95 89.95	Star Treck 25th Anniversary +	+84,95 84,95* -	Wing C, 1 Secret Missions 1 o, 2	39,95 39,95* -	Buck Rogers + 79,95
ampart +	79.95 69.95 74.95	Star Treck Next Generation	89_95*	Wing Commander 2 ++	99,95	Civilisation ++ 79,95
ealms of Darkness +	89,95° 84,95° -	Streetfighter 2 +	84.95* 74.95* 79.95*	Wing C. 2 Erweiterungsdisks	44,95	Das Schwarze Auge (DSA) ++ Alle Module + Käste
ed Baron ++	99.95 84.95 -	Strike Commander +	99.95*	Wizardry 6 ++	79,95 69,95 -	DSA Brettspiel ++ 99,95
ed Baron: Mission Builder +	59.95 i.V	Strike Commander Speech Di	sk 44.95*	Wizardry 7	89,95 74,950 -	Heroquest ++ 99,95
ex Nebular 1 +	94.95 iV. iV.	Stunt Island +	94.95	Wizardry 7 ++	99,95° i.V	MERS Mittelerde-Rollenspiel++ Alle Module + Käste
obosports	79.95 69.95 -	Take a Break : Pinball	89,95*	WWF Wrestlemania 2 +	74,95* 69,95 74,95*	
ookies +	8495* 7495* 79.95*	Task Force 1942 +	99.95° i.V	X-Wing +	89,95*	Siege + 59,95
abre Team +	- 69.95* -	Team USA Basketball +	84.95° iV	Zak McKracken ++	69,95 69,95 74,95	Starquest ++ 99,95
ecret Weapons of the Luftwaff	68495	Terminator 2029	99.95	Zool +	- 69,95 74,95	300 weitere Spiele lieferbar: Cthulhu, Starwars u.v.m.
Heute bestellt Geste		Himmmmlisc		Einfach probieren	und Staunen	Himmmmlische Läden

Alle Preise verstehen sich als Versandpreise! Ladenpreise variieren, Ladenverkauf ist leider mit höheren Kosten verbunden. Wir hoffen auf Euer Verstündnis. Irritimer und Preisänderungen sind vorbehalten. Die Preise sind gültig, solange unser Vorrat reicht. Bis 100 DM Bestellwert berechnen wir 10,50 DM Versandkosten, bis 200 DM: 6,50 DM, bis 300 DM: 4,50 DM, bis 400 DM: 2,50 DM, darüber ist der ganze Spaß umsonst. Express kostet 8,00 DM mehr, Sicherheitskarton + 3 DM, Diskettentest + 3 DM. Bei Vorkasse - 50% Versandkosten, ab 200 DM Versandkostenfrei. Wir gewähren auf SOFTWARE ein HALBES IAHE GARANTIE. Auf SEGA-, NINTENDO-, SOUNDBLASTER, 1Y NX- und NEO GEO- Ordukte I IAHE GARANTIE. Unser Anrufbeantworter ist immer, wenn wir mal nicht das ind, für Euch geschaltet. Quälf Buch der Wissensdurst besonders, versucht's auch außerhalb der Zeiten oder am Wochenende. Mit Sternchen gekennzeichnete Computer-Games waren bei Anzeigenschluß (9 12.) noch nicht lieserbar, sind aber inzwischen oft eingetroffen (wenn die Hersteller z. Abwechslung mal pünktlich liesern würden). Seid Ihr in Berlin oder Hamburg, besucht bitte unsere großen und zentral gelegenen Ladengeschäfte.



#### Einäugiger König

Ich finde Eure Zeitschrift die Beste im bundesdeutschen Angebot, Mein Entschluß, ein Spiel zu kaufen, richtet sich meist nach Eurem Testurteil. Im großen und ganzen bin ich damit gut gefahren: mit A 10, M1-Tank Platoon, Silent Service, Golf PGA, Monkey Island, Red Baron, Gunship 2000, Chuck Yeager's Air Combat, Winter Challenge. Die meisten dieser Spiele haben nur kleine Macken, die bei einem guten Spiel durchaus verzeihbar sind. Aber: Verschiedene Tests POWER PLAY lassen darauf schließen, daß Ihr entweder zu oberflächlich testet oder den Softwareproduzenten bewußt oder unbewußt geneigter seid als Euren Lesern. Bestes Beispiel ist Aces of the Pacific. Das Spiel ist vom Aufbau her sehr gut, aber es sind so viele Ungereimtheiten, daß sie mir den Spielspaß versauen. In zwei bis drei Stunden Test müßte so etwas erkannt werden. Die Bemerkung von Michael, "Ohne einen 386er mit mindestens 25 MHz wird aus dem rasanten Flugspaß trotz variabel einstellbarer Grafikpracht ein zuckeliges Vergnügen.", ist glatt untertrieben. Besser: Ohne einen 386er geht wegen des exorbitanten Arbeitsspeicheranspruches gar nichts.

Might und Magic: Unter anderem wird die gute Bedienbarkeit gelobt. Ich bin kein Spezialist in dieser Spieleart. Gerade deswegen nehme ich an, daß Ihr ein wenig betriebsblind geworden seid. Siehe "Party beim Waffenhändler". Ständiges Hin- und Herwechseln zwischen persönlichem Inventar und Ladenangebot (und das bei allen acht Partymitgliedern) empfinde ich als Zumutung. Angebot und Inventar auf einen Bildschirm und mit Mausklicken Gegenstände rüberziehen, das wäre gute Bedienbarkeit. - Spielen ist für mich zwar die wichtigste Nebensache der Welt, aber trotzdem müssen die Spiele Qualität besitzen. In der Verarbeitung und dem Service. Ihr habt als große Fachzeitschrift auch eine Verantwortung gegenüber Euren Leser. Ein von Euch verrissenes Spiel wird auf dem großen Markt "Bundesrepublik" vielleicht die Softwarehersteller veranlassen. Ihr Produkt zu verbessern.

Ludwig Hippel, Heroldsbach

Grrrmmmblllll...lch glaube. ich sollte Heroldsbach mal einen kleinen Besuch abstatten. Aber ernsthaft: So ganz kann ich Deinen Unmut über Aces nicht nachvollziehen. Denn wir beide meinen doch eigentlich genau dasselbe, nur mit zwei verschiedenen Formulierungen: "Ohne 386er mit 25MHz macht Aces of the Pacific keinen Spaß!". Ach ja: Ich hab' rund 60 Flugstunden im Pazifik hinter mir...von "Ober-flächlichkeit" keine Spur. Außerdem ist der Speicherbedarf des Spiels gar nicht so gewaltig. Die acht MByte, die ein Links 386 Pro beispielsweise gern hätte, nenne ich exorbitant - zwar geht's auch mit weniger Speicher, aber acht MByte wären nicht schlecht.

Zu Might & Magic (welches meinst Du eigentlich? Teil Drei oder Nummer Vier?) kann ich nur soviel sagen: Sicher gibt's Rollenspiele mit einer komfortableren Benutzerführung. Im Vergleich zu den nur mit Tastenfummelei zu spielenden Vorgängern ist der Bequemlichkeitssprung bei den neuen Programmen jedoch ganz gewaltig.

Eines zum Abschluß: Wir sind weder irgendwelchen Softwarefirmen besonders zugetan oder lassen uns durch große Namen beeindrucken. Entscheidend für die Wertung eines Spiels ist die Qualität. -Ob ein berühmter Name auf der Packung steht oder nicht, spielt keine Rolle.

#### PC/IBM

and a second second second	PC/IBM	
min successions	1869 HANDELSSIMULATION DT. ANL. VGA 3 D CONSTRUCTION KIT 2.0 KOMPL. DT	89,90 119,90
	A TRAIN KOMPL DT. VGA A TRAIN CONSTRUCTION SET ENGL. VERS.	89,90 49,90
	ACES OF THE PACIFIC VGA DT. HANDBUCH ACES MISSION DISK WW II 1946 VGA	79,90
	AIRBUS A 320 DT. ANL. VGA ALCATRAZ DT. ANL. VGA	49,90 95,90
	ALONE IN THE DARK KOMPL. DT. VGA	75,90 95,90
	AMAZON - GUARDIANS OF EDEN - VGA AMBERSTAR DT. ANL. VGA	89,90 89,90
Contract Lines For	AMERICAN TAIL VGA ANCIENT ART OF WAR IN THE SKIES VGA	65,90 79,90
Gardinestes have	A.T.A.C. DT. ANL. VGA B 17 - MICROPROSE - DT. ANL. VGA	95,90 95,90
no Citil minnight is a policy of	B.A.T. 2 VGA DT. BATTLE ISLE DT. VGA	89,90 79,90
1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	BATTLE ISLE DATA DISK DT. ANL. VGA BUNDESLIGA MANAGER PROF. VGA DT.	49,90
Colors oracle out area	BUNDESLIGA PROFESS, LIMITED EDITION DT.	79,90 <b>85,90</b> 45,90
	BUNNY BRICKS DT. ANL. BURNING STEEL DT. ANL. VGA *	89,90
Name of Street of Street	CAESAR DT. ANL. CAMPAIGN KOMPL. DT. ANL. VGA	65,90 79,90
	CAR AND DRIVER DT. ANL. VGA * CARRIER STRIKE - SOUTH PACIFIC -	99,90 85,90
Begond District	CARRIERS AT WAR VGA CARL LEWIS OLYMPIC CHALLENGE DT. ANL. VGA	79,90 75,90
Transfer Man Steamen	CASTLES 2 - SIEGE AND CONQUEST - DT. ANL. VGA CHESSMASTER 3000 VGA	75,90
S - Lilament	CIVILISATION KOMPL. DT. VGA CLASSIC ADVENTURE COMPILATION INCL. LOOM /	99,90
	COOL WORLDS DT. ANL. VGA MONKEY ISLANDS/ INDIANA JONES / MANIC MANSIO	75,90 N/
it Spielen ist	ZAK MCKRACKEN/ COBRA MISSION VGA	99,90
r die wichtigste	COMANCHE VGA COMBAT CLASSICS COMPILATION INCL. TEAM YANK	95,90 (EE /
der Welt, aber	688 ATTACK SUB / F15 STRIKE EAGLE 2 DT. ANL. COOL CROC TWINS DT. ANL.	75,90 65,90
ssen die Spiele	CREEPERS VGA DT. ANL. * CURSE OF ENCHANTIA VGA KOMPL. DT.	89,90 89,90
tzen. In der Ver-	DARK HALF DT. ANL. DARK SEED VGA KOMPL DT.	59,90 85,90
nd dem Service.	DAS SCHWARZE AUGE - SCHICKSALSKLINGE KOMPL. DT. VGA	89,90
große Fachzeit-	DAUGHTERS OF SERPENTS DT. ANL. VGA*  DREAM TEAM COMPILATION DT. ANL. INCL. SIMPSON	85,90
eine Verantwor-	TERMINATOR/ WWF WRESTLING DUNGEON MASTER DT. ANL. VGA	65,90 79,90
ber Euren Leser.	DYNABLASTERS DT. ANL. VGA DYNATECH KOMPL. DT. VGA	75,90 69,90
ch verrissenes	ELITE GOLD VGA VERS. DT.	85,90 69,90
uf dem großen	ELYSIUM KOMPL. DT. VGA	69,90
esrepublik" viel-	EPIC DT. ANL. VGA ERBEN DES THRONS KOMPL. DT. VGA	79,90 89,90
ftwarehersteller	ESPANA - THE GAMES 92 - DT. ANL. EYE OF BEHOLDER 2 KOMPL. DT. VGA	79,90 85,90
Ihr Produkt zu	F15 STRIKE EAGLE 3 DT. ANL. VGA FALCON 3.0 DT. ANL. NUR 386/25MHZ DOS 5.0 VGA	109,90 99,90
	FALCON 3.0 MISSION DISK VGA FIRST SAMURAI DT. ANL. VGA	65,90 69,90
dwig Hippel, Heroldsbach	FLUGSIMULATOR 4.0 KOMPL. DT. FORMULAR ONE GRAND PRIX DT. ANL. VGA	139,90 99,90
	FS 4.0 SCENERY COLL. CALIFORNIA FS 4.0 SCENERY DEUTSCHLAND	85,90 52,90
bllllllch glaube,	FS 4.0 SCENERY GREAT BRITAIN FS 4.0 SCENERY RHEINLAND/RUHRGEBIET	79,90 49,90
eroldsbach mal	FS 4.0 SCENERY TOP MITTELGEBIRGE FS 4.0 SOUND GRAPHICS UPGRADE	49,90 65,90
Besuch abstat-	FRONT PAGE SPORTS: FOOTBALL VGA GATEWAY TO SAVAGE KOMPL. DT. VGA	79,90 89,90
nsthaft: So ganz	GATEWAY TO SAVAGE KOMPL. DT. VGA GODS DT. ANL. VGA GOBLIINS 2 KOMPL. DT. VGA	75,90 89,90
nen Unmut über	GRAND MASTER CHESS DT. ANL. GUNSHIP 2000 DT. VGA	75,90 85,90
nachvollziehen.	GUNSHIP 2000 SCENARIO DISK VGA DT. ANL. HARDBALL 3 VGA	59,90 75,90
de meinen doch	HARRIER ASSAULT JUMP JET - DOMARK - VGA HARRIER JUMP JET DT. ANL. VGA *	75,90 109,90
au dasselbe, nur	HEXUMA KOMPL DT. VGA HISTORY LINE BATTLEISLE 2 KOMPL DT. VGA	89,90 89,90
chiedenen Formu-	HUMANS KOMPL DT. VGA INCA KOMPL DT. VGA	89,90 99,90
Ohne 386er mit	INCREDIBLE MACHINE VGA INDIANA JONES 4 KOMPL DT. VGA	65,90 89,90
Aces of the Paci-	INDIANA JONES 4 ACTION GAME DT. ANL. JIMMI WHITE SNOOKER DT. ANL. VGA	54,90 79,90
aß!". Ach ja: Ich	KINGS QUEST 6 VGA KOMPL. DT. K G B DT. ANL. VGA*	99,90
Flugstunden im	LASER SQUAD DT. ANL. VGA LAURA BOW 2 : DAGGER OF AMON RA - VGA	69,90 89,90 79,90
mirvon "Ober- eine Spur. Außer-	LEATHER GODDESSES OF PHOBOS 2 VGA	99,90
peicherbedarf des	LEGACY DT. ANI. VGA* LEGEND OF KYRANDIA KOMPL DT. VGA	79,90
	LEGENDS OF VALOUR DT. ANL. VGA * LEMMINGS 2 DT. ANL. VGA * LEMMINGS DOPPELPACK DT. ANL.	89,90 89,90
nt so gewaltig. Die die ein <i>Links 386</i>	LETHAL WEAPONS DT. ANL. VGA	85,90 <b>65,90</b>
weise gern hätte,	LINKS PRO NUR AB 386 ER VGA LINKS SCENERY BAY HILL CLUB	99,90 39,90
korbitant – zwar	LINKS SCENERY BOUNTIFUL LINKS SCENERY BARTON CREEK	39,90 39,90
nit weniger Spei-	LINKS SCENERY TROON NORTH VGA LINKS SCENERY MAUNA KEA 386 VGA	45,90 45,90
cht MByte wären	LOST TREASURES OF INFOCOM (20 TITEL) LOST TREASURES OF INFOCOM 2 (11 TITEL)	105,90 105,90
mbyto wardii	LURE OF TREMPRES KOMPL. DT. VGA MAD T V KOMPL. DT.	75,90 85,90
Magic (welches	MEGA LO MANIA VGA DT. MIGHT AND MAGIC 3 KOMPL. DT. VGA	89,90 85,90
entlich? Teil Drei	MIGHT & MAGIC 4 VGA KOMPL. DT. MILLENIUM RETURN TO EARTH KOMPL. DT. VGA	79,90 69,90
r Vier?) kann ich	MONKEY ISLAND 2 KOMPL. DT. VGA NIGEL MANSELL GRAND PRIX DT. ANL. VGA	89,90 69,90
gen: Sicher gibt's	NYET III DT. ANL. ON THE ROAD KOMPL. DT. VGA	65,90 65,90
mit einer komfor-	PATRIOT DT. ANL. VGA* PATRIZIER KOMPL. DT. VGA	79,90 89,90
utzerführung. Im	PERFECT GENERAL DT, ANL. VGA PINBALL DREAMS DT, ANL. VGA*	89,90 59,90
u den nur mit	POLICE QUEST 3 VGA HD KOMPL. DT. POOL OF DARKNESS KOMPL. DT. VGA	85,90 89,90
lei zu spielenden	POWERHITS BATTLETECH POWERMONGER DT. ANL.	79,90 75,90
ist der Bequem-	PUSH OVER DT. ANL. QUEST FOR GLORY 3 VGA	79,90 79,90
g bei den neuen	REACH FOR THE SKIES DT. ANL. VGA* RED BARON VGA DT. ANL.	85,90 89,90
jedoch ganz	RED BARON MISSION DISK VGA ROBOOP 3 DT. ANL VGA	69,90 <b>69,90</b>
District Co. Committee	ROBOSPORTS NUR F. WINDOWS ROME AD 92 DT. ANL. VGA	65,90 85,90
Abschluß: Wir	SARGON 5 - WORLD CLASS CHESS -	79,90 78,90
endwelchen Soft-	SECRET OF MONKEY ISLANDS DT. VERS. SECRET WEAPONS SCENERY DO 335 SECRET WEAPONS SCENERY HE 162	78,90 39,90 34,90
esonders zugetan	SECRET WEAPONS SCENERY HE 162 SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE SECRET WEAPONS SCENERY B29	85,90
uns durch große	SECRET WEAPONS SCENERY P38 SECRET WEAPONS SCENERY P80	35,90 34,90
indrucken. Ent-	SHERLOCK HOLMES LOST FILES VGA KOMPL. DT. SIEGE VGA	99,90 75,90
ür die Wertung	SIEGE DATA DISK SILENT SERVICE 2 DT. VGA	45,90 89,90
st die Qualität	SIM ANT KOMPL. DT. VGA SIM EARTH DT. VERS. VGA SIM LIFE VGA DT. ANL.	89,90 89,90
nter Name auf der	SIM LIFE VGA DT. ANL. SKAT'92 KOMPL. DT. SPACE QUEST 5 VGA KOMPL. DT. *	89,90 65,90
t oder nicht, spielt	SPECIAL FORCES DT. ANL. VGA	79,90 99,90
mh	SPELLCASTING 301 -SPRING BREAK- VGA SPELLCRAFT VGA DT. ANL.	79,90 89,90
	SPELLJAMMER VGA SPORTS COLLECTION DT. ANL. VGA	99,90 79,90
		-

<b>PCIBM</b>	
STARTLEGIONS VGA	69,90
STARTBYTE NO. 2 COLLECTION INCL. WINZER/	
BLACK GOLD/SPACE MAX KOMPL. DT.	79,90
STARCONTROL 2 VGA	79,90
STARTREK 25 th ANNIV. KOMPL. DT. VGA	95,90
STREETFIGHTER 2 DT. ANL.	65,90
STUNT ISLANDS DT. ANL. VGA	89,90
SUMMER CHALLENGE THE GAMES VGA DT. ANL.	79,90
SUMMONING VGA	75,90
TASK FORCE DT. ANL. *	109,90
UGH! DT. ANL.	59,90
ULTIMA 7 DT. KURZANL. VGA	59,90
ULTIMA 7 DATA DISK FORGE OF VIRTUE ENGL.	39,90
TERMINATOR 2029 VGA	79,90
ULTIMA 7 KOMPL. DT. VGA	99,90
ULTIMA - UNDERWORLD - DT. KURZANL. VGA	89,90
WARLORDS	65,90
WAXWORKS KOMPL. DT. VGA	79,90
WAYNE GRETZKY 3 ICEHOCKEY VGA	79,90
WEEN DT. ANI. VGA	95,90
WING COMM. 2 SPECIAL OPERATIONS	45,90
WING COMM. 2 SPECIAL OPERATIONS 2 VGA	45,90
WING COMM. 2 SPEECH PACK - 386/486 SOUNDBL	
WING COMMANDER 2 KOMPL, DT, VGA	99,90
WINTER CHALLENGE DT. ANL. VGA	75,90
WIZARDRY 7 VGA	85,90
WIZKID DT. ANL. VGA	75,90
WORLD TENNIS CHAMPSHIP DT. ANL.	79,90
WWF EUROPEAN RAMPAGE DT. ANL. VGA	65,90
V For VICTORY DT. ANL. VGA*	75,90
X WING VGA*	85,90
ZYCONIX DT. ANL. VGA	54,90
PC/IBM Sonderpos	ten
3 D CONSTRUCTION KIT KOMPL. DT. NUR 3,5"	34,90

D CONSTRUCTION KIT KOMPL. DT. NUR 3,5"	34,90
SPORTS DRIVIN	29,90
SPORTS BOXING	29,90
JSTERLITZ	29,90
ARDS TALE 3 DT. ANL. ATTLECHESS 1 DT. ANL.	29,90
ATTLEHAWKS 1942 NUR 3,5"	29,90
ATTLETECH 2	29,90
JDOKHAN	29,90
ADAVER DT. VERS.	39,90
ENTURION DEF. OF ROME DT. ANL.	29.90
	34,90
HICK VEAGERS 2.0 DT ANI	29,90
DDENAME ICEMAN - SIERRA -	39,90
DLONELS BEQUEST SIERRA	34,90
ONAN THE CIMMERIAN DT. ANL.	29,90
ONQ. OF LONGBOW-ROBIN HOOD- VGA. DT. ANL.	49,90
DNQUEST OF CAMELOT SIERRA	29,90
AS BOOT NUR 3,5 "	29,90
ADLINE - INFOCOM -	29,90
ELUXE STRIP POKER NUR 3,5"	29,90
DUBLE DRAGON 3 NUR 3,5"	29,90
JNE KOMPL DT. VGA NUR 3.5"	49,90
IGLAND CHAMPIONSHIP SPECIAL FOOTBALL	24,90
VIRA ARCADE DT. ANL.	29,90
14 TOMCAT	29,90
ICE OFF ICEHOCKEY -GAMESTAR-	29,90
PERIUM DT. ANL.	29,90
GB - VIRGIN - ENGL. NUR 3,5"	34,90
LLING CLOUD NUR 3,5"	29,90
NGS QUEST 5 KOMPL. DT. VGA NUR 5.25"	49,90
NG ARTHUR -IFOCOM-	29,90
ESURE SUIT LARRY 5 DT. ANL. 5,25° FE AND DEATH 1	49,90
EGA FORTRESS NUR 5.25 *	39,90
CROPROSE SOCCER	29,90
IG 29 SUPERFULCRUM VGA NUR 3,5"	29,90
ILD S DT VERSION NUR 35°	29,90
U.D.S. DT. VERSION. NUR 3.5° L IMPERIUM KOMPL. DT.	24,90
APERBOY 2	29,90
DLICE QUEST 1 VGA VERS. 3,5" SIERRA	49,90
OPULOUS DT.	29,90
OPULOUS SCENERY	16,90
ROPHECY -INFOCOM-	29,90
AILROAD TYCOON CLASSIC ENGL. VGA	39,90
ECRET OF SILVERBLADES	39,90
HADOW LANDS NUR 3,5" KOMPL. DT.	29,90
HADOW SORCERER	29,90
HOGUN -INFOCOM-	29,90
PACE QUEST 2 -SIERRA-	29,90
JPER OFF ROAD RACER	29,90
NK -SPECRTUM HOLOBYTE	29,90
AM SUZUKI	29,90
IRBO OUTRUN	29,90
SPORTS BASEBALL DT. ANL.	39,90
SPORTS BOXING DT. ANL.	34,90
TIMA -SAVAGE EMPIRE	34,90
TIMA - MARTIAN DREAMS	34,90
TIMA 6 VGA	45,90
MS 2 DT. ANL. VGA	34,90
ILLY BEAMISH DT. ANL. VGA NUR 5.25°	49,90
ING COMMANDER 1 VGA	45,90
INTER SUPER SPORTS 92 NUR 3,5" ISHBRINGER -INFOCOM	29,90
K MCKRACKEN NUR 3,5"	29,90
DRK 1 - 3 je	29,90
7111 1 - 0 Jo	23,30
CD-Rom	

#### **CD-Rom**

ATTLECHESS	119,9
HESS MASTER 3000	99,9
RAPHMAGIC 1 oder 2 ausges. Grafik, PD & Shareware	59,9
NFOCOM COLLECTION	89,9
INGS QUEST 5	99,9
OOM	99,9
OST TREASURES OF INFOCOM (20 TITEL)	119,9
1 TANK PLATOON	95,9
IIG 29 FULCRUM & MIG 29 SUPERFULCRUM	49,9
ONKEY ISLANDS 1 LUCASFILM	99,9
ACIFIC ISLANDS T. YANKEE 2 *	79,9
AILROAD TYCOON	95,9
ECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE	129,9
cl. P80/P38/HE162/DO335	
AYTRACE MAGIC Raytrace und andere Bilder/Pgm's	35,9
HAREWARE PEARLS Spiele, DTP, Grafik, Animat., Pgm's.	45,9
PACE QUEST 4 *	99,9
UPREMACY	79,9
LTIMA 1 - 6	169,9
LTIMA 6 & WING COMMANDER 1	129,9
LTIMA UNDERWORLD / WING COMMANDER 2	109,9
ING COMMANDER INCL. MISSION 1 & 2	129,9
/ING COMMANDER 2 INCL. OPER.182/SPEECH.	99,9
/ILLY BEAMISH *	99,9
ODY TOU OOY 1.3	75.0

#### S

2011 THEOGY TO	
Soundkarten/Zube	hör
PC SOUNDMAN INCL. BOXEN	239,90
AD LIB KARTE MIT JUKEBOX DT.	129,90
CD ROM LAUFWERK INTERN	469,00
DISKBOX FÜR 80 STÜCK 3,5*/SCHLOSS	19,90
DISKBOX FÜR 100 STÜCK 5,25"/SCHLOSS	19,90
ELIMINATOR GAMECARD GRAVIS	69,90
JOYSTICK FLIGHT CONTROL THRUSTMAST.	165,90
JOYSTICK GRAVIS -SCHWARZ-	69,90
JOYSTICK GRAVIS -TRANSPARENT-	85,90
JOYSTICK WEAPON CONTROL THRUSTM.	165,90
JOYSTICKVERLÄNGERUNG 15-POLIG	24,90
MAUSMATTE	6,90
ROLAND LAPC 1 & MIDI	849,90
ROLAND MIDIBOX MCB 1	269,90
RUDDER PEDALS THRUSTMASTER	219,90
SCREENBEAT AKTIVBOXEN/ALLE SOUNDK.	69,90
SILICON MAUS / SERIELL / 3 TASTEN	45,90
SOUNDBLASTER 2.0 DT. HANDBUCH	179,90
SOUNDBLASTER PRO DT. HANDBUCH	299,90
SOUND GALAXY NX	269,90
SOUNDMASTER 2 COVOX	199,90
THUNDERBOARD - SOUNDKARTE -	249,90
VIDEOBLASTER	529,90

#### **WIAL-VERSAND GmbH**

#### Liegnitzerstraße 13 8038 Gröbenzell Telefon 08142/9011 & 8079 & 8273 Telefax 08142/54654

C64 Disketten		Atari/Amig
ADDAMS FAMILY DT. ANL.	39,90	
BATTLE COMMAND DT. ANL.	38,90	3 D CONSTRUCTION KIT 2.0 KOMPL. DT. 1
BLACK GOLD KOMPLETT DT.	45,90	ADVENTURES COLLECTION DT. ANL. 1MI
BUDOKHAN DT. ANL.	49,90	AIRBUS 320 1MB DT.
BUNDESLIGA MANAGER KOMPL. DT.	38,90	AIR SUPPORT DT. ANL.
CHAMPIONS COMPILATION	45,90	AMOS GAME CREATOR KOMPL. DT. 1 MB
COOL CROCK TWINS DT. ANL.	42,90	AQUATIC GAMES DT. ANL.
COOL WORLD	39,90	AQUAVENTURA DT. ANL.
CONQUESTADOR KOMPL. DT.	59,90	ARCHER MCLEANS POOL BILLARD DT. AN
CONQUESTADOR DATA DISK KOMPL. DT.	25,90	ASSASSIN DT. ANL.
DEATH KNIGHTS OF KRYNN	59.90	AV8B HARRIER ASSAULT 1 MB
DREAM TEAM COMPILATION INCL. SIMPSONS/		B.A.T. 2 KOMPL DT. 1 MB
TERMINATOR 2/ WWF WRESTLING	44.90	BATTLE ISLE KOMPL. DT.
ELVIRA ARCADE ACTION	39.90	BATTLE ISLE DATA DISK DT. ANL.
ELVIRA 2 ARCADE GAME DT. ANL.	44.90	B C KID DT. ANL.
ERBEN DES THRONS KOMPL. DT.	55,90	BILLS TOMATO GAME DT. ANL. 1MB
FINAL FIGHT DT.	38.90	BIRDS OF PREY 1MB DT. ANL.
FIRST SAMURAL DT. ANL.	42,90	BLACK CRYPT 1 MB DT. ANL.
GO FOR GOLD SOMMERSPIELE	24.90	BUNDESLIGA MANAGER PROF. KOMPL. D
GUNSHIP DT.	47.90	BUNNY BRICKS DT. ANI.
HEAGAR DER SCHRECKLICHE KOMPL. DT.	39,90	CAESAR
HOOK DT. ANL.	38.89	CAMPAIGN DT. ANL. 1 MB
MANCHESTER UNITED EUROPE DT.	38,90	CARL LEWIS OLYMP, CHALLENGE DT. ANI
MANIAC MANSION KOMPL. DT.	54,90	CASTLES DT. 1MB
MAX PACK DT. ANL.	49,90	CASTLES DATA DISK DT. ANL.
MEGA SPORTS DT. ANL.	47,90	CHAOS ENGINE DT. ANL. 1 MB*
NORTH AND SOUTH DT.	37.90	CIVILIZATION 1 MB KOMPL. DT.
PIRATES DT.	47,90	
POOLS OF RADIANCE	58.00	YANKEE/ 688 ATTACK SUB/ F15 STRIKE
POTPANIC DT. ANL.	34,90	EAGLE 2 DT. ANL.
PROJECT: STEALTH FIGHTER DT.	49.90	CONQUESTADOR KOMPL. DT.
	49,90	CONQUESTADOR DATA DISK KOMPL. DT.
RAINBOW COLLECTION DT.	49,90	COOL CROC TWINS DT. ANL.
ROBOCOD - JAMES POND 2 - DT. ANL.	49,90	COOL WORLD DT. ANL.
SCENARIO - THEATRE OF WAR- KOMPL. DT.		CRAZY CARS 3 DT. ANL.
SOUL CRYSTAL KOMPL DT.	39,90 42.90	CREEPERS DT. ANL.
SPIRIT OF ADVENTURE KOMPL. DT.		
STARBYTE NO. 1 COLLECTION	49,90	CRUISE FOR A CORPS KOMPL. DT. CURSE OF ENCHANTIA KOMPL. DT. 1 ME
STARBYTE NO. 2 COLLECTION INCL. WINZER/		
BLACK GOLD/STARBYTE SUPERSOCCER DT.	49,90	CYTRON DT. ANL.
STEIGENBERGER HOTEL MANAGER KOMPL. DT.	38,90	DARK QUEEN OF KRYNN 1 MB
SUPER SIM PACK DT.	49,90	DAS SCHWARZE AUGE/SCHICKSALSKL. KON
TESTDRIVE 2 COLLECTION ,	59,90	DEATH KNIGHTS OF KR. KOMPL. DT.1MB
WINTER SUPER SPORTS 92 DT. ANL.	44,90	DOODLEBUG DT. ANL.
WINZER KOMPL, DT.	45,90	DOMINIUM KOMPL. DT.
WORLD CLASS LEADERBOARD	24,90	DREAM TEAM COMPILATION INCL. TERMI
ZAK MC KRACKEN KOMPL. DT.	54,90	WWF WRESTLING/ SIMPSONS DT. ANL.
		DUNE KOMPL. DT. 1 MB
		DUNGEON MASTER/ CHAOS STRIKES
Candamastan CCA D	E-8-	BACK DT. ANL. 1 MB
Sonderposten C64 D	ISK	DYNABLASTERS 1 MB DT. ANL.
		DYNATECH KOMPL. DT.
3 D CONSTRUCTION KIT DT. VERSION	24,90	ELVIRA 2 KOMPL. DT. 1 MB
AMAZING SPIDERMAN	14,90	EPIC DT. ANL.

Sonderposten C64 D	<b>lisk</b>
3 D CONSTRUCTION KIT DT. VERSION	24,9
AMAZING SPIDERMAN	14,9
ARKANOID 2	9,9
ATOMINO	14,9
BACK TO THE FUTURE 3 DT. ANL. BATMAN THE MOVIE DT. ANL.	17,9 14,9
BATTLECHESS 1 DT. ANL.	24,9
BLADES OF STEEL ICEHOCKEY	19,9
BUBBLE BOBBLE	9,9
BUCK ROGERS DT. ANL.	29,9
CHART ATTACK COMPL. INCL. SUPERCARS/ LOTU CLOUD KINGDOM/ IMPOSSAMOLE/ GHOULS N GH	OST24,9
COLOSSUS CHESS 4	14,9
CONAN	14,9
COVER GIRL STRIP POKER	14,9
CREATURES 2 DIE HARD 2 - DIE HARDER -	19,9 14,9
DOUBLE DRAGON 3 / RODLAND	19.9
ENGLAND CHAMP, SPECIAL	14,9
EUROPEAN SOCCER CHALLANGE	14,9
F 16 COMBAT PILOT (NICHT C128)	29,9
FERRARI FORMULA 1	19,9
GRAND MONSTER SLAM	14,9
GREAT COURTS TENNIS DT. ANL.	15,9
HITS 2 COMPILATION INCL. SNARE CREATURES	
SUMMER CAMP/ HEATSEEKER/ RETROGADE/ INTERNATIONAL 3D TENNIS	19,9
INTERNATIONAL ICEHOCKEY	12,9
HUDSON HAWK DT. ANL.	17,9
JAMES BOND COLLECTION	15.9
KICK OFF	12,9
LOTUS ESPRIT TURBO	14,9
MANCHASTER UNITED 1	24,9
MICROPOSE SOCCER	14,9
MIGHTY BOMBJACK	14,9
OIL IMPERIUM KOMPL. DT.	14,9
PITFIGHTER PUZZNIK DT. ANL.	12,9 14,9
RBI 2 BASEBALL	17.9
ROLLING RONNY	17,9
SHANGHAI	15,9
SHOOT EM UP CONSTRUCTION KIT	17,9
SKI OR DIE	19,9
SPACE HARRIER 2	14,9
SPEEDBALL 2	19,9
STEVE DAVIS SNOOKER	14,9
STRATEGO STUNT CAR RACER	24,9
SUPER MONACO GRAND PRIX	14,9
SUPER SPACE INVADERS	14,9
SUPREME CHALLENGE COMPILATION INCL. ELITE	
TETRIS, SENTINEL, STARGLIDER, ACE 2	19,9
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES 2	19,9
TURRICAN 1 DT. ANL.	15,9
TURRICAN 2 DT. ANL.	15,9
UNTOUCHABLES	9,9
WINTER CAMP	14,9
ZOMBIE DT. ANL.	15,9
Abgabe nur solange Vorrat reicht	

#### Lagualialeath

3,5*	2 DD	NoName	10er	8
3,5*	2 HD	NoName	10er	15
5,25"	2 DD	NoName	10er	
5,25"	2 HD	NoName	10er	12

ga

BUNNY BRICKS DT. ANI.		59,90
CAESAR CAMPAIGN DT ANI 1 MB		65,90
CAMPAIGN DT. ANL. 1 MB CARL LEWIS OLYMP. CHALLENGE DT. ANL.	59,90	59,90
		65,90
CASTLES DIT, IMB CASTLES DATA DISK DT. ANL CHAOS ENGINE DT. ANL. 1 MB*		39,90
CHAOS ENGINE DT. ANL. 1 MB* CIVILIZATION 1 MB KOMPL. DT.		59,90 79,90
COMBAT CLASSICS COMPILATION INCL. TEA	M	10,00
COMBAT CLASSICS COMPILATION INCL. TEA YANKEE/ 688 ATTACK SUB/ F15 STRIKE EAGLE 2 DT. ANL.		
EAGLE 2 DT. ANL.		69,90
CONQUESTADOR KOMPL. DT. CONQUESTADOR DATA DISK KOMPL. DT.		65,90
COOL CROC TWINS DT ANI		65,90
COOL CROC TWINS DT. ANL. COOL WORLD DT. ANL. CRAZY CARS 3 DT. ANL. CREEPERS DT. ANL.		65,90
CRAZY CARS 3 DT. ANL.		59,90
CREEPERS DT. ANL. *	05.00	69,90
CRUISE FOR A CORPS KOMPL. DT. CURSE OF ENCHANTIA KOMPL. DT. 1 MB	65,90	65,90
CYTRON DT. ANL.		65,9
CYTRON DT. ANL. DARK QUEEN OF KRYNN 1 MB		75,9
DAS SCHWARZE AUGE/SCHICKSALSKL. KOM.D.	T.1,5MB	79,9
DAS SCHWARZE AUGE/SCHICKSALSKL KOM.D' DEATH KNIGHTS OF KR. KOMPL, DT.1MB DOODLEBUG DT. ANL.		69,9
		69,9
DREAM TEAM COMPILATION INCL. TERMINA	TOR2/	
DREAM TEAM COMPILATION INCL. TERMINA WWF WRESTLING'S IMPSONS DT. ANL. DUNE KOMPL. DT. 1 MB DUNGEON MASTER/ CHAOS STRIKES		59,9
DUNE KOMPL. DT. 1 MB		69,9
BACK DT. ANL. 1 MB	65,90	65,9
DYNABLASTERS 1 MB DT, ANL.	1000000	65,9
DYNABLASTERS 1 MB DT. ANL. DYNATECH KOMPL. DT.		59,9
ELVIRA 2 KOMPL. DT. 1 MB		75,9
EPIC DT. ANL. ERBEN DES THRONS KOMPL. DT. 1 MB		65,9 79,9
ESPANA - THE GAMES 92 - DT ANI		65,9
EYE OF BEHOLDER 1 KOMPL. DT. 1 MB EYE OF BEHOLDER 2 KOMPL. DT. 1 MB		69,9
EYE OF BEHOLDER 2 KOMPL, DT. 1 MB		85,9
F14 / F 18 DT. ANL. 1 MB * FANTASTIC WORLDS INCL. PIRATES/POPUL	OHE	69,9
REALMS/MEGA LO MANIA/	.003/	
REALMS/MEGA LO MANIA/ WONDERLAND DT. ANL. FATE GATES OF DAWN KOMPL. DT. FIGHTER DUEL PRO 1 MB	85,90	79,9
FATE GATES OF DAWN KOMPL. DT.		69.9
FIGHTER DUEL PRO 1 MB		59,9 65.9
FATE GATES OF DAWN ROMPL DT. FIGHTER DUEL PRO 1 MB FIRE & ICE 1 MB DT. ANL. FOOTBALLMANAGER 3 DT. ANL. 1 MB FORMULA 1 GRAND PRIX 1 MB DT. GATEWAY TO SAVAGE FRONTIER 1 MB		75.9
FORMULA 1 GRAND PRIX 1 MB DT.	72.90	72,9
GATEWAY TO SAVAGE FRONTIER 1 MB	HE KLIPS	69,9
GLOBAL EFFECT DT. ANL. 1 MB		65,9
GLOBAL EFFECT DT. ANL. 1 MB GOBLIINS DT. ANL. GOBLIINS 2 DT. ANL. 1 MB		65,9 65,9
	65.90	65,9
GRAHAM TAYLOR SOCCER MANAGER	00,00	65,9
GRAHAM TAYLOR SOCCER MANAGER GUNSHIP 2000 DT. ANL. 1 MB	00,00	65,9 84,9
GRAHAM TAYLOR SOCCER MANAGER GUNSHIP 2000 DT. ANL. 1 MB HEAD TO HEAD F19 St. Fighter &MIG29Super F	ulc.1MB	65,9 84,9 85,9
HEXUMA KOMPL. DT. 1 MB	ulc.1MB	65,9 84,9 85,9 89,9
HEXUMA KOMPL. DT. 1 MB	ulc.1MB	65,9 84,9 85,9 89,9 79,9
HEXUMA KOMPL. DT. 1 MB	ulc.1MB	65,9 84,9 85,9 89,9 79,9 65,9
HEXUMA KOMPL. DT. 1 MB	ulc.1MB 65,90	65,9 84,9 85,9 89,9 79,9 65,9
HEXUMA KOMPL DT. 1 MB HISTORY LINE BATTLEISLE 2 DT. HOOK KOMPL DT. HUMANS KOMPL DT. INDIANA JONES 3 ADV. KOMPL DT. INDIANA JONES 4	ulc.1MB	65,9 84,9 85,9 89,9 79,9 65,9 65,9
HEXUMA KOMPL DT. 1 MB HISTORY LIDE BATTLEISLE 2 DT, HOOK KOMPL DT. HUMANS KOMPL DT. HOINAN JONES 3 ADV. KOMPL DT. HOINAN JONES 4 FATE OF ATLANTIS KOMPL. DT. 1 MB HOINAN JONES 4 ACTION GAME DT. ANL.	ulc.1MB 65,90	65,9 84,9 85,9 89,9 79,9 65,9 65,9 89,9
HEXUMA KOMPL DT. 1 MB HISTORY LIDE BATTLEISLE 2 DT, HOOK KOMPL DT. HUMANS KOMPL DT. HOINAN JONES 3 ADV. KOMPL DT. HOINAN JONES 4 FATE OF ATLANTIS KOMPL. DT. 1 MB HOINAN JONES 4 ACTION GAME DT. ANL.	65,90 54,90	65,9 84,9 85,9 89,9 79,9 65,9 65,9 89,9 <b>54,9</b> 59,9
HEXUMA KOMPL DT. 1 MB HISTORY LINE BATTLEISLE 2 DT. HOOK KOMPL DT. HUMANS KOMPL DT. INDIANA JONES 3 ADV. KOMPL DT. INDIANA JONES 4 ADV. KOMPL DT. INDIANA JONES 4 FATE OF ATLANTIS KOMPL. DT. 1 MB INDIANA JONES 4 ACTION GAME DT. ANL. JAGUAR XJ 220 DT. ANL. JIMMI WHITES SNOCKER DT.	ulc.1MB 65,90	65,9 84,9 85,9 89,9 79,9 65,9 65,9 65,9 54,9 59,9
HEXUMA KOMPL DT. 1 MB HISTOPY LINE BATTLEISLE 2 DT. HOOK KOMPL DT. HUMANIS KOMPL DT. INDIANA JONES 3 ADV. KOMPL DT. INDIANA JONES 3 ADV. KOMPL DT. INDIANA JONES 4 ACTION GAME DT. ANL. JAGUAR XJ. 220 DT. ANL. JIMM WHITES SNOOKER DT. JIM POWER DT. JIM POWER DT.	65,90 54,90	65,9 84,9 85,9 89,9 79,9 65,9 65,9 89,9 54,9 69,9 65,9
HEXUMA KOMPL DT. 1 MB HISTOPY LINE BATTLEISLE 2 DT. HOOK KOMPL DT. HUMANIS KOMPL DT. INDIANA JONES 3 ADV. KOMPL DT. INDIANA JONES 3 ADV. KOMPL DT. INDIANA JONES 4 ACTION GAME DT. ANL. JAGUAR XJ. 220 DT. ANL. JIMM WHITES SNOOKER DT. JIM POWER DT. JIM POWER DT.	65,90 54,90	65,9 84,9 85,9 89,9 79,9 65,9 65,9 89,9 59,9 65,9 65,9
HEXUMA KOMPL DT. 1 MB HISTOPY LINE BATTLEISLE 2 DT. HOOK KOMPL DT. HUMANIS KOMPL DT. INDIANA JONES 3 ADV. KOMPL DT. INDIANA JONES 3 ADV. KOMPL DT. INDIANA JONES 4 FATE OF ATLANTIS KOMPL. DT. 1 MB INDIANA JONES 4 ACTION GAME DT. ANL. JAGUAR XJ. 220 DT. ANL. JIMM WHITES SNOCKER DT. JIM POWER JOHN BARDES SOCCER DT. ANL. JOHN BARDES FOOTBALL DT. ANL.	65,90 54,90	65,9 84,9 85,9 89,9 79,9 65,9 65,9 65,9 65,9 65,9 65,9 65,9 6
HEXUMA KOMPL DT. 1 MB HISTOPY LINE BATTLEISLE 2 DT. HOOK KOMPL DT. HUMANIS KOMPL DT. INDIANA JONES 3 ADV. KOMPL DT. INDIANA JONES 3 ADV. KOMPL DT. INDIANA JONES 4 FATE OF ATLANTIS KOMPL. DT. 1 MB INDIANA JONES 4 ACTION GAME DT. ANL. JAGUAR XJ. 220 DT. ANL. JIMM WHITES SNOCKER DT. JIM POWER JOHN BARDES SOCCER DT. ANL. JOHN BARDES FOOTBALL DT. ANL.	65,90 54,90	65,9 84,9 85,9 89,9 79,9 65,9 65,9 65,9 65,9 65,9 65,9 89,9 89,9 85,9
HEXUMA KOMPL DT. 1 MB HISTOPY LINE BATTLEISLE 2 DT. HOOK KOMPL DT. HUMANIS KOMPL DT. INDIANA JONES 3 ADV. KOMPL DT. INDIANA JONES 3 ADV. KOMPL DT. INDIANA JONES 4 FATE OF ATLANTIS KOMPL. DT. 1 MB INDIANA JONES 4 ACTION GAME DT. ANL. JAGUAR XJ. 220 DT. ANL. JIMM WHITES SNOCKER DT. JIM POWER JOHN BARDES SOCCER DT. ANL. JOHN BARDES FOOTBALL DT. ANL.	65,90 54,90	65,9 84,9 85,9 89,9 79,9 65,9 65,9 65,9 65,9 65,9 59,9 85,9 59,9 85,9 54,9
HEXUMA KOMPL DT. 1 MB HISTOPY LINE BATTLEISLE 2 DT. HOOK KOMPL DT. HUMANIS KOMPL DT. INDIANA JONES 3 ADV. KOMPL DT. INDIANA JONES 3 ADV. KOMPL DT. INDIANA JONES 4 FATE OF ATLANTIS KOMPL. DT. 1 MB INDIANA JONES 4 ACTION GAME DT. ANL. JAGUAR XJ. 220 DT. ANL. JIMM WHITES SNOCKER DT. JIM POWER JOHN BARDES SOCCER DT. ANL. JOHN BARDES FOOTBALL DT. ANL.	65,90 54,90	65,9 84,9 85,9 89,9 79,9 65,9 65,9 59,9 65,9 89,9 65,9 85,9 85,9 85,9 85,9 85,9 85,9
HEXUMA KOMPL DT. 1 MB HISTOPY LINE BATTLEISLE 2 DT. HOOK KOMPL DT. HUMANIS KOMPL DT. INDIANA JONES 3 ADV. KOMPL DT. INDIANA JONES 3 ADV. KOMPL DT. INDIANA JONES 4 FATE OF ATLANTIS KOMPL. DT. 1 MB INDIANA JONES 4 ACTION GAME DT. ANL. JAGUAR XJ. 220 DT. ANL. JIMM WHITES SNOCKER DT. JIM POWER JOHN BARDES SOCCER DT. ANL. JOHN BARDES FOOTBALL DT. ANL.	65,90 54,90	65,9 84,9 85,9 85,9 65,9 65,9 65,9 65,9 65,9 65,9 65,9 6
HEXUMA KOMPL DT. 1 MB HISTOPY LINE BATTLEISLE 2 DT. HOOK KOMPL DT. HOMAN SKOMPL DT. INDIANA JONES 3 ADV, KOMPL DT. INDIANA JONES 3 ADV, KOMPL DT. INDIANA JONES 4 FATE OF ATLANTIS KOMPL DT. 1 MB HIDIANA JONES 4 ACTION GAME DT. ANL. JAGUAR XJ 220 DT. ANL JIMM WHITES SNOCKER DT. JIM POWER JOHN BARNES SOCCER DT. ANL JOHN BARNES SOCCER DT. ANL JOHN BARNES SOCCER DT. ANL LARRY 5 1 MB KOMPL DT. LEEDS UNITED CHAMPIONS LEEDS UNITED CHAMPIONS LEGEND OF KYRANDIA 1 MB KOMPL DT. LEGEND OF KYRANDIA 1 MB KOMPL DT. LEGEMON OF RAIBGHAIL KOMPL DT. LEGEMON OF LARIGHAIL KOMPL DT. LEGEMON OF LOT. ANL 1 MB	65,90 54,90 69,90	65,9 84,9 85,9 795,9 65,9 65,9 65,9 65,9 65,9 65,9 65,9
HEXUMA KOMPL DT. 1 MB HISTOPY LINE BATTLEISLE 2 DT. HOOK KOMPL DT. HOMAN SKOMPL DT. INDIANA JONES 3 ADV, KOMPL DT. INDIANA JONES 3 ADV, KOMPL DT. INDIANA JONES 4 FATE OF ATLANTIS KOMPL DT. 1 MB HIDIANA JONES 4 ACTION GAME DT. ANL. JAGUAR XJ 220 DT. ANL JIMM WHITES SNOCKER DT. JIM POWER JOHN BARNES SOCCER DT. ANL JOHN BARNES SOCCER DT. ANL JOHN BARNES SOCCER DT. ANL LARRY 5 1 MB KOMPL DT. LEEDS UNITED CHAMPIONS LEEDS UNITED CHAMPIONS LEGEND OF KYRANDIA 1 MB KOMPL DT. LEGEND OF KYRANDIA 1 MB KOMPL DT. LEGEMON OF RAIBGHAIL KOMPL DT. LEGEMON OF LARIGHAIL KOMPL DT. LEGEMON OF LOT. ANL 1 MB	65,90 54,90	65,9 84,9 85,9 89,9 779,9 65,9 65,9 65,9 65,9 65,9 65,9 65,9 6
HEXUMA KOMPL DT. 1 MB HISTOPY LINE BATTLEISLE 2 DT. HOOK KOMPL DT. HOMAN SKOMPL DT. INDIANA JONES 3 ADV, KOMPL DT. INDIANA JONES 3 ADV, KOMPL DT. INDIANA JONES 4 FATE OF ATLANTIS KOMPL DT. 1 MB HIDIANA JONES 4 ACTION GAME DT. ANL. JAGUAR XJ 220 DT. ANL JIMM WHITES SNOCKER DT. JIM POWER JOHN BARNES SOCCER DT. ANL JOHN BARNES SOCCER DT. ANL JOHN BARNES SOCCER DT. ANL LARRY 5 1 MB KOMPL DT. LEEDS UNITED CHAMPIONS LEEDS UNITED CHAMPIONS LEGEND OF KYRANDIA 1 MB KOMPL DT. LEGEND OF KYRANDIA 1 MB KOMPL DT. LEGEMON OF RAIBGHAIL KOMPL DT. LEGEMON OF LARIGHAIL KOMPL DT. LEGEMON OF LOT. ANL 1 MB	65,90 54,90 69,90	65,9 84,9 85,9 65,9 65,9 65,9 65,9 65,9 65,9 65,9 6
HEXUMA KOMPL DT. 1 MB HISTOPY LINE BATTLEISLE 2 DT. HOOK KOMPL DT. HOMAN SKOMPL DT. INDIANA JONES 3 ADV, KOMPL DT. INDIANA JONES 3 ADV, KOMPL DT. INDIANA JONES 4 FATE OF ATLANTIS KOMPL DT. 1 MB HIDIANA JONES 4 ACTION GAME DT. ANL. JAGUAR XJ 220 DT. ANL JIMM WHITES SNOCKER DT. JIM POWER JOHN BARNES SOCCER DT. ANL JOHN BARNES SOCCER DT. ANL JOHN BARNES SOCCER DT. ANL LARRY 5 1 MB KOMPL DT. LEEDS UNITED CHAMPIONS LEEDS UNITED CHAMPIONS LEGEND OF KYRANDIA 1 MB KOMPL DT. LEGEND OF KYRANDIA 1 MB KOMPL DT. LEGEMON OF RAIBGHAIL KOMPL DT. LEGEMON OF LARIGHAIL KOMPL DT. LEGEMON OF LOT. ANL 1 MB	65,90 54,90 69,90	65,9 84,9 85,9 97,65,9 65,9 65,9 65,9,6 65,9,6 65,9,6 65,9,6 65,9,9 65,9,9 65,9,9 65,9,9 65,9,9
HEXUMA KOMPL DT. 1 MB HISTOPY LINE BATTLEISLE 2 DT. HOOK KOMPL DT. HOMAN SKOMPL DT. INDIANA JONES 3 ADV, KOMPL DT. INDIANA JONES 3 ADV, KOMPL DT. INDIANA JONES 4 FATE OF ATLANTIS KOMPL DT. 1 MB HIDIANA JONES 4 ACTION GAME DT. ANL. JAGUAR XJ 220 DT. ANL JIMM WHITES SNOCKER DT. JIM POWER JOHN BARNES SOCCER DT. ANL JOHN BARNES SOCCER DT. ANL JOHN BARNES SOCCER DT. ANL LARRY 5 1 MB KOMPL DT. LEEDS UNITED CHAMPIONS LEEDS UNITED CHAMPIONS LEGEND OF KYRANDIA 1 MB KOMPL DT. LEGEND OF KYRANDIA 1 MB KOMPL DT. LEGEMON OF RAIBGHAIL KOMPL DT. LEGEMON OF LARIGHAIL KOMPL DT. LEGEMON OF LOT. ANL 1 MB	65,90 54,90 69,90	65,9 84,9 85,9 79,9 65,9 65,9 65,9 65,9 65,9 65,9 65,9 6
HEXUMA KOMPL DT. 1 MB HISTOPY LINE BATTLEISLE 2 DT. HOOK KOMPL DT. HOMAN SKOMPL DT. INDIANA JONES 3 ADV, KOMPL DT. INDIANA JONES 3 ADV, KOMPL DT. INDIANA JONES 4 FATE OF ATLANTIS KOMPL DT. 1 MB HIDIANA JONES 4 ACTION GAME DT. ANL. JAGUAR XJ 220 DT. ANL JIMM WHITES SNOCKER DT. JIM POWER JOHN BARNES SOCCER DT. ANL JOHN BARNES SOCCER DT. ANL JOHN BARNES SOCCER DT. ANL LARRY 5 1 MB KOMPL DT. LEEDS UNITED CHAMPIONS LEEDS UNITED CHAMPIONS LEGEND OF KYRANDIA 1 MB KOMPL DT. LEGEND OF KYRANDIA 1 MB KOMPL DT. LEGEMON OF RAIBGHAIL KOMPL DT. LEGEMON OF LARIGHAIL KOMPL DT. LEGEMON OF LOT. ANL 1 MB	65,90 54,90 69,90 59,90 69,90	65,9 84,9 85,9 79,9 65,9 65,9 65,9 65,9 65
HEXUMA KOMPL DT. 1 MB HISTORY LINE BATTLESISE 2 DT. HOOK KOMPL DT. HOMAN KOMPL DT. NIDIANA JONES 3 MOY KOMPL DT. NIDIANA JONES 3 MOY KOMPL DT. NIDIANA JONES 3 MOY KOMPL DT. INDIANA JONES 3 KOMPL DT. 1 MB NIDIANA JONES 4 KOMPL DT. 1 MB NIDIANA JONES 4 KOMPL DT. 1 MB NIDIANA JONES 4 KOMPL DT. ANL JAGUAR XJ 220 DT. ANL JIMM JWHTES SNOOKER DT. JIM POWER JOHN BARNES SNOOKER DT. JIM POWER JOHN BARNES SNOOKER DT. JOHN BARNES SNOOKER DT. ANL JOHN BARNES SNOOKER DT. ANL LEDEN LINE SNOOKER DT. LEDEN LINE ST. LEDEN LINE SNOOKER DT. LI	65,90 54,90 69,90	65,9 84,9 85,9 65,9 65,9 65,9 65,9 65,9 65,9 65,9 6
HEXUMA KOMPL DT. 1 MB HISTORY LINE BATTLESISE 2 DT. HOOK KOMPL DT. HOMAN KOMPL DT. NIDIANA JONES 3 ADV. KOMPL DT. NIDIANA JONES 3 ADV. KOMPL DT. NIDIANA JONES 4 KOMPL DT. 1 MB HIDIANA JONES 4 KOMPL DT. 1 MB JOHN BARNES SHOCKER DT. JIMI POWER JOHN BARNES SHOCKER DT. JOHN BARNES SHOCKER DT. LARRY 5 1 MB KOMPL DT. LEGEN LOW TO AND THE SHOP LOWER LEGEN LOW TO AND THE SHOP LEGEN LOW THE SHOP LOW LEGEN DE SHOP LOW LEGEN LOW THE SHOP LOW LEGEN LOW THE SHOP LOW	65,90 54,90 69,90 59,90 69,90	65,9 84,9 85,9 79,9 65,9 65,9 65,9 65,9 65,9 65,9 65,9 6
HEXUMA KOMPL DT. 1 MB HISTORY LINE BATTLEISLE 2 DT. HOOK KOMPL DT. HOMAN KOMPL DT. HOMAN SKOMPL DT. INDIANA JONES 3 ADV. KOMPL DT. INDIANA JONES 3 ADV. KOMPL DT. 1 MB HOILANA JONES 4 ACTION GAME DT. ANL. JAGUAR XJ 220 DT. ANL. JMM JWHITES SNOOKER DT. JMM POWER JOHN BARNES SOCCER DT. ANL. JOHN MADDEN FOOTBALL DT. ANL. K G B DT. ANL. 1 MB* LARRY 5 1 MB KOMPL DT. LEEDS UNITED CHAMPIONS LEGEAD OF FAIRGHAIL KOMPL DT. LEMMINGS 2 DT. ANL. 1 MB* LEGEAD OF KYRANDIA 1 MB KOMPL DT. LEMMINGS 2 DT. ANL. 1 MB 'LEMMINGS 2 DT. ANL. 1 MB' LUTERPOOL DT. ANL. LOOM KOMPL DT. LOST THEASURES OF INFOCOM (20 TITEL) LOT US 3 "THE FINAL CHALLENGE- DT. ANL. LUES OF TREASURES OF INFOCOM (20 TITEL) LOT US 3 "THE FINAL CHALLENGE- DT. ANL. LUES OF TREASURES OF INFOCOM (20 TITEL) LUTE OF TERPITESS 1 MB DT. ANL. MI TANK PLATOON DT. MAD DY KOMPL DT. 1 MB MAD TY DATA DISK KOMPL DT. * MAGIC POCKETS DT.	54,90 54,90 59,90 59,90 69,90 65,90 72,90	65,9 84,9 85,9,9 65,9 65,9 65,9 65,9 65,9 65,9 65,9
HEXUMA KOMPL DT. 1 MB HISTORY LINE BATTLEISLE 2 DT. HOOK KOMPL DT. HOMAN KOMPL DT. HOMAN SKOMPL DT. INDIANA JONES 3 ADV. KOMPL DT. INDIANA JONES 3 ADV. KOMPL DT. 1 MB HOILANA JONES 4 ACTION GAME DT. ANL. JAGUAR XJ 220 DT. ANL. JMM JWHITES SNOOKER DT. JMM POWER JOHN BARNES SOCCER DT. ANL. JOHN MADDEN FOOTBALL DT. ANL. K G B DT. ANL. 1 MB* LARRY 5 1 MB KOMPL DT. LEEDS UNITED CHAMPIONS LEGEAD OF FAIRGHAIL KOMPL DT. LEMMINGS 2 DT. ANL. 1 MB* LEGEAD OF KYRANDIA 1 MB KOMPL DT. LEMMINGS 2 DT. ANL. 1 MB 'LEMMINGS 2 DT. ANL. 1 MB' LUTERPOOL DT. ANL. LOOM KOMPL DT. LOST THEASURES OF INFOCOM (20 TITEL) LOT US 3 "THE FINAL CHALLENGE- DT. ANL. LUES OF TREASURES OF INFOCOM (20 TITEL) LOT US 3 "THE FINAL CHALLENGE- DT. ANL. LUES OF TREASURES OF INFOCOM (20 TITEL) LUTE OF TERPITESS 1 MB DT. ANL. MI TANK PLATOON DT. MAD DY KOMPL DT. 1 MB MAD TY DATA DISK KOMPL DT. * MAGIC POCKETS DT.	59,90 65,90 59,90 59,90 59,90 59,90 59,90	65,9 84,9 85,9 65,9 65,9 65,9 65,9 65,9 85,9 85,9 85,9 85,9 85,9 85,9 85,9 8
HEXUMA KOMPL DT. 1 MB HISTORY LINE BATTLEISLE 2 DT. HOOK KOMPL DT. HOMAN KOMPL DT. HOMAN SKOMPL DT. INDIANA JONES 3 ADV. KOMPL DT. INDIANA JONES 3 ADV. KOMPL DT. INDIANA JONES 4 FATE OF ATLANTIS KOMPL DT. 1 MB HIDIANA JONES 4 ACTION GAME DT. ANL. JAGUAR XJ 220 DT. ANL. JMM JWHITES SNOOKER DT. JMM POWER JOHN BARNES SOCCER DT. ANL. JOHN BARNES SOCCER DT. ANL. JOHN MADDEN FOOTBALL DT. ANL. K G B DT. ANL. 1 MB LARRY 5 1 MB KOMPL DT. LEEDS UNITED CHAMPIONS LEGEAD OF FAIRGHAIL KOMPL DT. LEEMINGS 2 DT. ANL. 1 MB LEGEAD OF FAIRGHAIL KOMPL DT. LEMMINGS 2 DT. ANL. 1 MB LETHAL WEAPON DT. ANL. LUCH WORD TO TO THE LOST THE SALVES OF THE FINAL CHALLENGE- DT. ANL. LUCH TO THE SALVES OF INFOCOM (20 TITEL) LOT THE ASURES OF INFOCOM (20 TITEL) LOT US 3 "THE FINAL CHALLENGE- DT. ANL. LUTE OF TEMPTRESS I MB DT. ANL. MI TANK PLATOON DT. MAD TV. KOMPL DT. MAGIC POCKETS DT. MANICH UNITED EUROPE DT.	54,90 54,90 59,90 59,90 69,90 65,90 72,90	65,9 84,9 85,9,9 65,9 65,9 65,9 65,9 65,9 65,9 65,9
HEXUMA KOMPL DT. 1 MB HISTORY LINE BATTLEISLE 2 DT. HOOK KOMPL DT. HOMAN KOMPL DT. HOMAN SKOMPL DT. INDIANA JONES 3 ADV. KOMPL DT. INDIANA JONES 3 ADV. KOMPL DT. INDIANA JONES 4 FATE OF ATLANTIS KOMPL DT. 1 MB HIDIANA JONES 4 ACTION GAME DT. ANL. JAGUAR XJ 220 DT. ANL. JMM JWHITES SNOOKER DT. JMM POWER JOHN BARNES SOCCER DT. ANL. JOHN BARNES SOCCER DT. ANL. JOHN MADDEN FOOTBALL DT. ANL. K G B DT. ANL. 1 MB LARRY 5 1 MB KOMPL DT. LEEDS UNITED CHAMPIONS LEGEAD OF FAIRGHAIL KOMPL DT. LEEMINGS 2 DT. ANL. 1 MB LEGEAD OF FAIRGHAIL KOMPL DT. LEMMINGS 2 DT. ANL. 1 MB LETHAL WEAPON DT. ANL. LUCH WORD TO TO THE LOST THE SALVES OF THE FINAL CHALLENGE- DT. ANL. LUCH TO THE SALVES OF INFOCOM (20 TITEL) LOT THE ASURES OF INFOCOM (20 TITEL) LOT US 3 "THE FINAL CHALLENGE- DT. ANL. LUTE OF TEMPTRESS I MB DT. ANL. MI TANK PLATOON DT. MAD TV. KOMPL DT. MAGIC POCKETS DT. MANICH UNITED EUROPE DT.	59,90 65,90 59,90 59,90 59,90 59,90 59,90	65,9 89,9 79,9 65,9 65,9 65,9 65,9 65,9 66,9 66,9 6
HEXUMA KOMPL DT. 1 MB HISTORY LINE BATTLESISE 2 DT. HOOK KOMPL DT. HOMAN KOMPL DT. NIDIANA JONES 3 ADV. KOMPL DT. NIDIANA JONES 4 KOMPL DT. 1 MB JOHN BARNES SHOCKER DT. JIM POWER JOHN BARNES SHOCKER DT. JOHN BARNES SHOCKER DT. LARRY 5 1 MB KOMPL DT. LEDEN UNITED CHAMPIONS LEGEND OF FAIRGRAIL KOMPL DT. LEGEND OF TOWN AND LIVERPOOL DT. ANL LIVERPOOL DT. MAD TV KOMPL DT. MAD TV KOMPL DT. MAD TV KOMPL DT. MAD TV KOMPL DT. MANCH UNITED EUROPE DT. MANCH UNITED EUROPE DT. MANCH UNITED EUROPE DT. MANCH UNITED EUROPE DT. MANCH AND SCOMPL DT. MEGA SPORTS COMPIL DT. ANL MIGHT AND MAGIC 3 1 MB KOMPL DT. MAGIC POCKETS DT. MANCH UNITED EUROPE DT. MANCH AND MAGIC 3 1 MB KOMPL DT. MEGA SPORTS COMPIL DT. TANL MIGHT AND MAGIC 3 1 MB KOMPL DT. MONKEY ISLANDS 2 KOMPL DT. 1 MB MONTE TO THE METER TO THE THE METER TO	59,90 65,90 59,90 59,90 59,90 59,90 59,90	65,9 89,9 65,9 65,9 65,9 65,9 65,9 65,9 65,9 6
HEXUMA KOMPL DT. 1 MB HISTORY LINE BATTLESISE 2 DT. HOOK KOMPL DT. HOMANS KOMPL DT. HOMANS KOMPL DT. INDIANA JONES 3 ADV. KOMPL DT. INDIANA JONES 4 FATE OF ATLANTIS KOMPL. DT. 1 MB INDIANA JONES 4 ACTION GAME DT. ANL. JAGUAR XJ 220 DT. ANL. JIMM WHITES SNOOKER DT. JIM POWER JOHN BARNES SOCCER DT. ANL. JOHN MADDEN FOOTBALL DT. ANL. K GB DT. ANL. 1 MB' LARRY 5 1 MB KOMPL DT. LEEDS UNITED CHAMPIONS LEGEAD OF FAIRGHAIL KOMPL DT. LEGEND LOTED CHAMPIONS LEGEAD OF FAIRGHAIL KOMPL DT. LEMMINGS 2 DT. ANL. 1 MB' LEGHAL WEAPON DT. ANL. LUTH WEAPON DT. ANL. LUTH WEAPON DT. ANL. LUTH STEAT SALVES OF INFOCOM (20 TITEL) LOT US 3 -THE FINAL CHALLENGE- DT. ANL. LUTH OF OT THE FINAL CHALLENGE- DT. ANL. LUTH OF THE SALVES OF INFOCOM (20 TITEL) LUTH OF THE FINAL CHALLENGE- DT. ANL. LUTH OF THE FINAL CHALLENGE- DT. ANL. MI TANK PLATOON DT. MAD TV KOMPL DT. MAGIC POCKETS DT. MANICH MANGIG 3 1 MB KOMPL DT. MAGIC POCKETS DT. MANICH MANGIG 3 1 MB KOMPL DT. MIGHT AND MAGIG 3 1 MB KOMPL DT. MIGHT AND MAGIG 3 1 MB KOMPL DT. MIGHT AND MAGIG 3 1 MB KOMPL DT. MONTOFHERD.	59,90 65,90 59,90 59,90 59,90 59,90 59,90	65,9 89,9 65,9 65,9 65,9,9 69,9,9,9 69,9,9 69,9,9 69,9
HEXUMA KOMPL DT. 1 MB HISTORY LINE BATTLESISE 2 DT. HOOK KOMPL DT. HOMANS KOMPL DT. HOMANS KOMPL DT. INDIANA JONES 3 ADV. KOMPL DT. INDIANA JONES 4 FATE OF ATLANTIS KOMPL. DT. 1 MB INDIANA JONES 4 ACTION GAME DT. ANL. JAGUAR XJ 220 DT. ANL. JIMM WHITES SNOOKER DT. JIM POWER JOHN BARNES SOCCER DT. ANL. JOHN MADDEN FOOTBALL DT. ANL. K GB DT. ANL. 1 MB' LARRY 5 1 MB KOMPL DT. LEEDS UNITED CHAMPIONS LEGEAD OF FAIRGHAIL KOMPL DT. LEGEND LOTED CHAMPIONS LEGEAD OF FAIRGHAIL KOMPL DT. LEMMINGS 2 DT. ANL. 1 MB' LEGHAL WEAPON DT. ANL. LUTH WEAPON DT. ANL. LUTH WEAPON DT. ANL. LUTH STEAT SALVES OF INFOCOM (20 TITEL) LOT US 3 -THE FINAL CHALLENGE- DT. ANL. LUTH OF OT THE FINAL CHALLENGE- DT. ANL. LUTH OF THE SALVES OF INFOCOM (20 TITEL) LUTH OF THE FINAL CHALLENGE- DT. ANL. LUTH OF THE FINAL CHALLENGE- DT. ANL. MI TANK PLATOON DT. MAD TV KOMPL DT. MAGIC POCKETS DT. MANICH MANGIG 3 1 MB KOMPL DT. MAGIC POCKETS DT. MANICH MANGIG 3 1 MB KOMPL DT. MIGHT AND MAGIG 3 1 MB KOMPL DT. MIGHT AND MAGIG 3 1 MB KOMPL DT. MIGHT AND MAGIG 3 1 MB KOMPL DT. MONTOFHERD.	59,90 65,90 59,90 59,90 59,90 59,90 59,90	65,9 89,9,9 65,9 65
HEXUMA KOMPL DT. 1 MB HISTORY LINE BATTLESISE 2 DT. HOOK KOMPL DT. HOMANS KOMPL DT. HOMANS KOMPL DT. INDIANA JONES 3 ADV. KOMPL DT. INDIANA JONES 4 ACTION GAME DT. ANL. JAGUAR XJ 220 DT. ANL. JIMM WHITES SNOOKER DT. JIM POWER JOHN BARNES SOCCER DT. ANL. JIMM WHITES SNOOKER DT. JIM POWER JOHN BARNES SOCCER DT. ANL. JOHN MADDEN FOOTBALL DT. ANL. K G B DT. ANL. 1 MB' LARRY 5 1 MB KOMPL DT. LEEDS UNITED CHAMPIONS LEGEND OF FAIRGHAIL KOMPL DT. LEGEND OF FAIRGHAIL KOMPL DT. LEMMINGS 2 DT. ANL. 1 MB' LEGEND OF DOUBLEPACK DT: ANL. LUTH WEAPON DT. ANL. LUTH WEAPON DT. ANL. LUTH OF THE FINAL CHALLENGE- DT. ANL. MI TANK PLATOON DT. MAGIC POCKETS DT. MANICH MANIGON SOME DT. MANICH WANGE SOME DE TO. MANICH WANGE SOME DE TO. MANICH WANGE SOME DT. MIGHT AND MAGIC 3 1 MB KOMPL DT. MGIGHT AND MAGIC 3 1 MB KOMPL DT. MGIGHT AND MAGIC 3 1 MB KOMPL DT. MONCHY ISLANDS 2 KOMPL DT. 1 MB MOTOTHELD PRICE DT. ANL. MISH AND PRICE DT. ANL. MIGHT AND MAGIC 3 1 MB KOMPL DT. MONCHY ISLANDS 2 KOMPL DT. 1 MB MOTOTHELD PRICE DT. ANL. MOTORHELD PRICE DT. ANL. MI MOTORHELD PRICE DT. ANL. MI MOTORHELD PRICE DT. ANL. MI MOTORHELD PRICE DT. ANL. MISH AND PRICE DT. MISH	59,90 65,90 59,90 59,90 59,90 59,90 59,90	65,9 89,9 765,9 65,9 89,9 65,9 65,9 65,9 65,9 65,9 65,9 65,9 6
HEXUMA KOMPL DT. 1 MB HISTORY LINE BATTLEISLE 2 DT. HOOK KOMPL DT. HOMAN KOMPL DT. HOMAN SOMED ST. NIDIANA JONES 3 ADV. KOMPL DT. INDIANA JONES 4 KOMPL DT. INDIANA JONES 4 KOMPL DT. 1 MB JOHN BARNES SOCCER DT. ANL. JOHN BARNES SOCCER DT. ANL. JOHN MADDEN FOOTBALL DT. ANL. KG B DT. ANL. 1 MB LARRY 5 1 MB KOMPL DT. LEEDS UNITED CHAMPIONS LEGEND OF FAIRGHALL KOMPL DT. LEGEND OF FAIRGHALL KOMPL DT. LEGEND OF FAIRGHALL KOMPL DT. LEGEND OF DOUBLEPACK DT. ANL. LUCHAN WEAPON DT. ANL. LUCHAN KOMPL DT. LUCHAND DT. ANL. LUCHAN KOMPL DT. LUCHAN FOR THE FINAL CHALLENGE- DT. ANL. LUTH ST. THE FINAL CHALLENGE- DT. ANL. LUTH ST. THE FINAL CHALLENGE- DT. ANL. LUTH OF THE FINAL CHALLENGE- DT. ANL. LUTH OF THE FINAL CHALLENGE- DT. ANL. LUTH OF THE STATE OF THE ST. MICH THE STATE OF THE STATE OF THE ST. MICH THE STATE OF THE STATE	59,90 65,90 59,90 59,90 59,90 59,90 59,90	65,9 89,9 76,9 65,9 65,9 65,9 65,9 65,9 65,9 65,9 6
HEXUMA KOMPL DT. 1 MB HISTORY LINE BATTLESISE 2 DT. HOOK KOMPL DT. HOMAN KOMPL DT. NIDIANA JONES 3 ADV. KOMPL DT. NIDIANA JONES 3 ADV. KOMPL DT. NIDIANA JONES 4 KOMPL DT. 1 MB NIDIANA JONES 4 KOMPL DT. ANL JAGUAR XJ 220 DT. ANL JIMMI WHITES SNOOKER DT. JIM POWER JOHN BARNES SOCCER DT. ANL JOHN MADDEN FOOTBALL DT. ANL LOHN KOMPL DT. LEDS UNITED CHAMPIONS LEGEND OF FAIRGHAIL KOMPL DT. LEDS UNITED CHAMPIONS LEGEND OF FAIRGHAIL KOMPL DT. LEGEND OF FAIRGHAIL KOMPL DT. LEGEND OF FAIRGHAIL KOMPL DT. LEMMINGS 2 DT. ANL LOHN KOMPL DT. LEMMINGS 2 DT. ANL LOHN KOMPL DT. LEMMINGS 2 DT. ANL LOHN KOMPL DT. OF THE TOTAL CHALLENGE DT. ANL LUFE OF TEMPTRESS 1 MB DT. ANL LUFE OF TEMPTRESS 1 MB DT. ANL MI TANK PLATOON DT. MAD TV KOMPL DT. MAD TV KOMPL DT. MAND TV MAND TO KOMPL DT. MAND MAND TV MAND TO KOMPL DT. MAND TV MAND TO KAND TO KNOW TO THE MAND TV MAND TO KNOW TO THE MAND TV MAND TO TANL MIGHT AND MAND TV MAND TO THE MAND TV MAND TO THE MAND TV MAND TO THE MAND TWO TO THE MAND TWO THE MAND TWO TO THE MAND TWO TO THE MAND TWO TO THE MAND TWO TO THE MAND TWO T	59,90 65,90 59,90 59,90 59,90 59,90 59,90	65,9 89,9 65,9 65,9 65,9 65,9 65,9 65,9 65,9 6
HEXUMA KOMPL DT. 1 MB HISTORY LINE BATTLESISE 2 DT. HOOK KOMPL DT. HOMAN KOMPL DT. NIDIANA JONES 3 ADV. KOMPL DT. NIDIANA JONES 3 ADV. KOMPL DT. NIDIANA JONES 4 KOMPL DT. 1 MB NIDIANA JONES 4 KOMPL DT. ANL JAGUAR XJ 220 DT. ANL JIMMI WHITES SNOOKER DT. JIM POWER JOHN BARNES SOCCER DT. ANL JOHN MADDEN FOOTBALL DT. ANL LOHN KOMPL DT. LEDS UNITED CHAMPIONS LEGEND OF FAIRGHAIL KOMPL DT. LEDS UNITED CHAMPIONS LEGEND OF FAIRGHAIL KOMPL DT. LEGEND OF FAIRGHAIL KOMPL DT. LEGEND OF FAIRGHAIL KOMPL DT. LEMMINGS 2 DT. ANL LOHN KOMPL DT. LEMMINGS 2 DT. ANL LOHN KOMPL DT. LEMMINGS 2 DT. ANL LOHN KOMPL DT. OF THE TOTAL CHALLENGE DT. ANL LUFE OF TEMPTRESS 1 MB DT. ANL LUFE OF TEMPTRESS 1 MB DT. ANL MI TANK PLATOON DT. MAD TV KOMPL DT. MAD TV KOMPL DT. MAND TV MAND TO KOMPL DT. MAND MAND TV MAND TO KOMPL DT. MAND TV MAND TO KAND TO KNOW TO THE MAND TV MAND TO KNOW TO THE MAND TV MAND TO TANL MIGHT AND MAND TV MAND TO THE MAND TV MAND TO THE MAND TV MAND TO THE MAND TWO TO THE MAND TWO THE MAND TWO TO THE MAND TWO TO THE MAND TWO TO THE MAND TWO TO THE MAND TWO T	59,90 69,90 59,90 59,90 69,90 69,90 59,90	65,9 65,9 65,9 65,9 65,9 65,9 65,9 65,9
HEXUMA KOMPL DT. 1 MB HISTORY LINE BATTLESISE 2 DT. HOOK KOMPL DT. HOMAN KOMPL DT. HOMAN SOMED ST. HOMAN JONES 3 ADV. KOMPL DT. HOMAN JONES 4 ACTION GAME DT. ANL. JOHN MARIES SHOCKER DT. JIM POWER JOHN BARNES SHOCKER DT. JOHN BARNES SHOCKER LEEDS UNITED CHAMPIONS LEGEND OF FAIRGHALL KOMPL DT. LEEMS UNITED CHAMPIONS LEGEND OF FAIRGHALL KOMPL DT. LEGEND OF FAIRGHALL KOMPL DT. LEMMINGS 2 DT. ANL. 1 MB LEGEND OF DT. ANL. LOW KOMPL DT. LOT US 3 -THE FINAL CHALLENGE- DT. ANL. LUFER POOL DT. ANL. LUFER POOL DT. ANL DT. JOHN DISK MAIN PLANTED SHOP DT. MAIN PLANTED SHOP DT. MAIN DT. JOHN DISK MAIN PLANTED CHAMPIONS MAIN PLANTED	59,90 69,90 59,90 59,90 69,90 69,90 59,90	65,9 65,9 65,9 65,9 65,9 65,9 65,9 65,9
HEXUMA KOMPL DT. 1 MB HISTORY LINE BATTLESISE 2 DT. HOOK KOMPL DT. HOMAN KOMPL DT. NIDIANA JONES 3 ADV. KOMPL DT. NIDIANA JONES 3 ADV. KOMPL DT. NIDIANA JONES 4 KOMPL DT. 1 MB NIDIANA JONES 4 KOMPL DT. ANL JAGUAR XJ 220 DT. ANL JIMMI WHITES SNOOKER DT. JIM POWER JOHN BARNES SOCCER DT. ANL JOHN MADDEN FOOTBALL DT. ANL LOHN KOMPL DT. LEDS UNITED CHAMPIONS LEGEND OF FAIRGHAIL KOMPL DT. LEDS UNITED CHAMPIONS LEGEND OF FAIRGHAIL KOMPL DT. LEGEND OF FAIRGHAIL KOMPL DT. LEGEND OF FAIRGHAIL KOMPL DT. LEMMINGS 2 DT. ANL LOHN KOMPL DT. LEMMINGS 2 DT. ANL LOHN KOMPL DT. LEMMINGS 2 DT. ANL LOHN KOMPL DT. OF THE TOTAL CHALLENGE DT. ANL LUFE OF TEMPTRESS 1 MB DT. ANL LUFE OF TEMPTRESS 1 MB DT. ANL MI TANK PLATOON DT. MAD TV KOMPL DT. MAD TV KOMPL DT. MAND TV MAND TO KOMPL DT. MAND MAND TV MAND TO KOMPL DT. MAND TV MAND TO KAND TO KNOW TO THE MAND TV MAND TO KNOW TO THE MAND TV MAND TO TANL MIGHT AND MAND TV MAND TO THE MAND TV MAND TO THE MAND TV MAND TO THE MAND TWO TO THE MAND TWO THE MAND TWO TO THE MAND TWO TO THE MAND TWO TO THE MAND TWO TO THE MAND TWO T	59,90 69,90 59,90 59,90 69,90 69,90 59,90	65,9 65,9 65,9 65,9 65,9 65,9 65,9 65,9

# Service

Atari/Amiga	a	
PINBALL DREAMS DT. ANL.		59,90
PINBALL FANTASIES DT. ANL. 1MB		59,90
POLICE QUEST 3 1 MB KOMPL. DT.		85,90
POOL OF DARKNESS 1 MB		69,90
POPULOUS 2 1 MB DT.	65,90	65,90
POPULOUS 2 SCENERY CHALLENGE DT. AN		39,90
POPULOUS 2 PLUS DT. ANL. 1MB		85,90
PREMIERE DT. ANL. 1 MB		69,90
PROPHECY OF THE SHADOW 1MB*		79,90
PUSH OVER DT. ANL.		65,90
RAVING MAD COMPILATION INCL. MEGA TW	INS/	
ROBOCOD J.P. 2/RODLAND DT. ANL.	75,90	59,90 75,90
RAILROAD TYCOON KOMPL. DT. 1 MB RAMPART DT.ANL. 1MB	75,90	65,90
RED BARON 1MB		79,90
ROAD RASH DT. ANI.		59,90
ROBOSPORTS 1 MB		59,90
ROME AD 92 DT. ANI.		75,90
SABRE TEAM DT. ANL. 1 MB		65,90
SCENARIO KOMPL. DT. 1 MB	65,90	65.90
SECRET OF MONKEY ISL. 1MB DT.	78,90	78,90
SENSIBLE SOCCER 92/93 DT. ANL.	59,90	59,90
SHADOW OF THE BEAST 3 DT, ANL. 1 MB		79,90
SHADOWWORLD DT. ANL, 1MB		65,90
SHUTTLE KOMPL. DT. 1 MB		65,90
SILENT SERVICE 2 DT. 1 MB	75,90	75,90
SILLY PUTTY DT. ANL.		59,90
SIM ANT KOMPL, DT. 1 MB		89,90
SIM CITY/POPULOUS COMPIL. DT.	74,90	74,90
SIM EARTH DT. *		75,90
SPECIAL FORCES 1 MB DT. ANL.	75,90	75,90
SPORTS COLLECTION -STARBYTE- DT. ANI		69,90
STARBYTE NO. 2 COLLECTION INCL. WINZE		
BLACK GOLD/SPACE MAX KOMPL. DT. 1 MB		69,90
STEEL EMPIRE DT. ANL. 1 MB STEIGENBERGER HOTELMAN, KOMPL. DT.		75,90 54,90
STREETFIGHTER 2 DT. ANL. *		59,90
SWORD OF HONOUR		55,90
TEAM YANKEE 2 - PACIFIC ISLANDS DT. ANL		69,90
TEARWAY THOMAS DT. ANL.		49,90
THEIR FINEST HOUR DT. 1 MB	69,90	69,90
THEIR FINEST HOUR MISSION	39.90	39.90
THUNDERHAWK AH 73 M DT. ANL.	69,90	69,90
TRACON 2 1MB		85,90
TREASURES OF SAVAGE FRONTTIER 1MB		75,90
TRODDLERS DT. ANL.		65,90
UGH! DT. ANL.		49,90
UNIVERSAL MONSTERS DT. ANL. *		54,90
VIKINGS - FIELDS OF CONQUEST DT. ANL. 1	MB	65,90
VROOM DT.	65,90	65,90
VROOM DATA DISK DT. ANL.		42,90
WAXWORDS KOMPL. DT. 1 MB*		75,90
WAYNE GRETZKY 2 ICEHOCKEY 1 MB		69,90
WEEN DT. ANI. 1MB		75,90
WING COMMANDER 1 1 MB KOMPL. DT.		79,90
WIZKID DT. ANL.	E0.00	59,90
WOLFCHILD DT. ANL.	59,90	59,90
WWF 2 EUROPEAN RAMPAGE WRESTLING 1 MB DT, ANL.		59,90
ZOOL DT. ANL.		59,90
LOOL DI. AIRL		35,50
Preishits Ami	iga	

#### **Preishits Amiga**

3 D CONSRUCTION KIT KOMPL, DT. / VIDEO	29.90
4D SPORTS BOXING	29,90
4D SPORTS DRIVIN	29,90
4 WHEEL DRIVE COMPILATION	34,90
ADVANDED DESTROYER SIMULATOR	29,90
ADVANCED TACTICAL FIGHTER 2	29,90
ALIEN BREED SPECIAL EDITION 1 MB	29,90
	29.90
ALIEN STORM	
AMNIOS	29,90
APYDIA DT. ANI.	29,90
AWESOME 1 MB	29,90
AUSTERLITZ	24.90
BARDS TALE 3 DT. ANL.	29,90
BATTLECHESS 1 DT. ANL.	29,90
BATTLECOMMAND	29,90
BATTLEHAWKS 1942	29,90
BETRAYAL	29,90
BIG NOSE - THE CARAVAN -	29,90
BLOODWYCH	29,90
BLUE MAX ACES OF 1 MB	39,90
BUDOKHAN	29,90
CADAVER	29,90
CENTURION DEF. OF ROME DT. ANL.	29,90
CHART ATTACK COMPIL. INCL. LOTUS T. 1/ JAMES	
POND/ GHOULS N GHOST/ VENUS	34,90
CHRONOQUEST 2	29,90
CHUCK YEAGERS 2.0	29,90
CODENAME: ICEMAN -SIERRA- 1 MB	29,90
COMBORACER	19,90
CONTINENTAL CIRCUS	19,90
DAILY THOMPSONS OLYMPIC CHALLENGE	29,90
DAS BOOT 1 MB	39,90
	29.90
DEADLINE -INFOCOM-	
DELUXE STRIP POKER	29,90
DEUTEROS 1 MB	29,90
DRIVE ME CRAZY COMPILATION	29,90
ELVIRA 1 ARCADEGAME	29,90
ENGLAND CHAMPIONSHIP SPECIAL FOOTBALL	24,90
F-16 COMBAT PILOT	34.90
FERRARI FORM, 1	24,90
FIRST SAMURAI DT. ANL.	29,90
FLIGHT OF INTRUDER 1 MB DT. ANL.	49,90
FULL METAL PLANETE	29,90
GAUNTLET 3	29,90
GHENGIS KHAN	29,90
GHOSTBUSTERS 2	29,90
GO FOR GOLD SOMMERSPIELE	29,90
GREAT COURTS 2 DT. ANLOHNE VERPACKUNG-	29,90
HARD DRIVIN 2	29,90
HEART OF CHINA DT. ANL. 1 MB	39,90
HUDSON HAWK	29,90
HUNTER DT. ANL.	29,90
IMPERIUM DT. ANL.	29,90
INTERNATIONAL ICEHOCKEY	29,90
INDY HEAT	29,90
ISHIDO	29,90
IT CAME FROM THE DESERT INCL. ANTHEADS	39,90
JACK NICLAS GOLF 1 MB	29,90
JAHANGIR KHAN SQUASH	29,90
JAMES POND -UNDERWATERAGENT	29,90
KARATE ACES COMPIL. INCL. LAST NINJA 2/ DOUBLE	
DRAGON 1 & 2 / ORIENTAL GAMES	34,90
KHALAAN KOMPL. DT.	29,90
KICK OFF INCL. EXTRATIME	29,90
KINGS QUEST 2 1 MB SIERRA	29,90
KINGS QUEST 5 DT ANL. 1 MB	49,90

#### **Preishits Amiga**

KULT	29,90
LAST NINJA 3 DT. ANL.	29,90
LEATHER GODDES OF PHOBOS -INFOCOM-	29,90
LEISURE SUIT LARRY 1 SCI -SIERRA	39,90
MAGNETIC SCROLL COMPILATION	29,90
MACHUM CODULATION INCL. DVE HONDA	23,30
MAGNUM COPILATION INCL. RVF HONDA,	04.00
PRO TENNIS TOUR, ORIENTAL GAMES ETC.	34,90
MANCHESTER UNITED	29,90
MAX PACK CONPILATION INCL. TURRICAN 2/	
NIGHTSHIFT/SWIV/ST. DRAGON	34,90
MEGA LO MANIA KOMPL. DT.	29.90
MEGA TWINS	29,90
MICROPROSE SOCCER	29,90
MIDWINTER 2 KOMPL. DT. 1 MB	39,90
MOONBASE 1MB	29,90
M.U.D.S. KOMPL. DT.	24,90
MYSTICAL	19,90
NINJA REMIX	29,90
NORTH & SOUTH	29,90
OIL IMPERIUM KOMPL. DT.	24,90
ORK	29,90
OUTRUN EUROPE DT. ANL.	29,90
PACMANIA	29,90
PAPERBOY 2	29,90
PARAMAX DT. ANL.	29,90
PICTIONARY	29,90
POPULOUS DT.	29,90
POPULOUS DATA	16,90
PRO TENNIS TOUR (GREAT COURTS)	29,90
PUZZNIK	29,90
R-TYPE	24,90
R-TYPE 2	19,90
RAILROAD TYCOON ENGL, VERS. 1 MB	49,90
RAINBOW ISLANDS	29,90
RAMBO 3	29,90
RBI 2 BASEBALL	29,90
RICK DANGEROUS 1	29,90
ROCKET RANGER DT. VERSION	29,90
ROLLING RONNY	24,90
SHADOW LANDS KOMPL, DT. 1 MB	29,90
SHADOW OF THE BEAST 2	
	29,90
SHINOBI	19,90
SHOOT EM UP CONSTRUCTION KIT	29,90
SHUFFLEPACK CAFE	29,90
SILKWORM	19,90
SKYCHASE	15,90
SOCCERMANIA COMPILATION	34,90
SPACE QUEST 4 DT. ANL. 1MB -SIERRA-	39,90
SPEEDBALL 2 DT. ANL.	45.90
STARFLIGHT 2 DT. ANL. 1 MB	29,90
STRIKER - SOCCER -	29,90
SUPAPLEX	19,90
SUPERCARS 2	29,90
SUPER HANG ON	24,90
SUPER MONACO GRAND PRIX	29,90
	20,00
SUPER SIM PACK INCL. 3D TENNIS, CRAZY CARS,	
SUPER SIM PACK INCL. 3D TENNIS, CRAZY CARS, ITALY 90, AIRB RANGER	34,90
SUPER SIM PACK INCL. 3D TENNIS, CRAZY CARS, ITALY 90, AIRB RANGER TEAM SUZUKI	34,90 29,90
SUPER SIM PACK INCL. 3D TENNIS, CRAZY CARS, ITALY 90, AIRB RANGER TEAM SUZUKI TEST DRIVE 2 - THE DUELL -	34,90 29,90 29,90
SUPER SIM PACK INCL. 3D TENNIS, CRAZY CARS, ITALY 90, AIRB RANGER TEAM SUZUKI TEST DRIVE 2 - THE DUELL - TURRICAN 2 DT. ANL.	34,90 29,90 29,90 24,90
SUPER SIM PACK INCL. 3D TENNIS, CRAZY CARS, ITALY 90, AIRB RANGER TEAM SUZUKI TEST DRIVE 2 - THE DUELL -	34,90 29,90 29,90 24,90 29,90
SUPER SIM PACK INCL. 3D TENNIS, CRAZY CARS, IIZY 90, AIRB RANGER TEAM SUZUK! TEST DRIVE 2 - THE DUELL - TURRICAN 2 DT. ANL. TV SPORTS BASEBALL DT. ANL.	34,90 29,90 29,90 24,90 29,90
SUPER SIM PACK INCL. 3D TENNIS, CRAZY CARS, ITALY 90, AIRB RANGER TEAM SUZUKI THE DUELL TURRICAN 2 DT. ANL. TV SPORTS BASEBALL DT. ANL. TV SPORTS BOXING DT. ANL.	34,90 29,90 29,90 24,90
SUPER SIM PACK INCL. 3D TENNIS, CRAZY CARS, ITALY 90, AIRB RANGER TEAM SUZUKI TEST DRIVE 2 - THE DUELL- TURRICAN 2 DT. ANL. TV SPORTS BASEBALL DT. ANL. TV SPORTS BOXING DT. ANL. UMS 2 DT. ANL. 1 MB	34,90 29,90 29,90 24,90 29,90 39,90
SUPER SIM PACK INCL. 3D TENNIS, CRAZY CARS, ITALY 90, AIRB RANGER TEAM SUZUKI TEST DRIVE 2 - THE DUELL - TURRICAN 2 DT. ANL. TV SPORTS BASEBALL DT. ANL. TV SPORTS BOXING DT. ANL. UMS 2 DT. ANL. 1 MB UNREAL 1 MB	34,90 29,90 29,90 24,90 29,90 39,90 29,90
SUPER SIM PACK INCL. 3D TENNIS, CRAZY CARS, ITALY 90, AIRB RANCER TEAM SUZUKI TEST DRIVE 2 - THE DUELL - TURRICAN 2 DT. ANL. TY SPORTS BASEBALL DT. ANL. TY SPORTS BOXING DT. ANL. UMS 2 DT. ANL. 1 MB UNREAL 1 MB UNTOUCHABLES	34,90 29,90 29,90 24,90 29,90 39,90 29,90 29,90
SUPER SIM PACK INCL. 3D TENNIS, CRAZY CARS, ITALY 90, AIRB RANGER TEAM SUZUKI TEST DRIVE 2 - THE DUELL- TURRICAN 2 DT. ANL. TY SPORTS BASEBALL DT. ANL. TY SPORTS BOXING DT. ANL. UMS 2 DT. ANL. 1 MB UNTOUCHABLES VIKING GHILD	34,90 29,90 29,90 24,90 29,90 39,90 29,90 29,90 24,90
SUPER SIM PACK INCL. 3D TENNIS, CRAZY CARS, ITALY 90, AIRB RANCER TEAM SUZUKI TEST DRIVE 2 - THE DUELL - TURRICAN 2 DT. ANL. TY SPORTS BASEBALL DT. ANL. TY SPORTS BOXING DT. ANL. UMS 2 DT. ANL. 1 MB UNREAL 1 MB UNTOUCHABLES VIKING CHILD WATERLOO	34,90 29,90 29,90 24,90 29,90 39,90 29,90 29,90 24,90 29,90
SUPER SIM PACK INCL. 3D TENNIS, CRAZY CARS, ITALY 90, AIRB RANCER TEAM SUZUKI TEST DRIVE 2 - THE DUELL- TURRICAN 2 DT. ANL. TY SPORTS BASEBALL DT. ANL. TY SPORTS BOXING DT. ANL. UMS 2 DT. ANL. 1 MB UNTOUCHABLES VIKING CHILD WATERLOO WILLY BEAMISH DT. ANL. 1 MB	34,90 29,90 29,90 24,90 29,90 39,90 29,90 24,90 29,90 39,90
SUPER SIM PACK INCL. 3D TENNIS, CRAZY CARS, ITALY 90, AIRB RANCER TEAM SUZUKI TEST DRIVE 2 - THE DUELL - TURRICAN 2 DT. ANL. TY SPORTS BASEBALL DT. ANL. TY SPORTS BOXING DT. ANL. UMS 2 DT. ANL. 1 MB UNREAL 1 MB UNTOUCHABLES VIKING CHILD WATERLOO	34,90 29,90 29,90 24,90 29,90 39,90 29,90 29,90 24,90 29,90
SUPER SIM PACK INCL. 3D TENNIS, CRAZY CARS, ITALY 90, AIRB RANCER TEAM SUZUKI TEST DRIVE 2 - THE DUELL- TURRICAN 2 DT. ANL. TY SPORTS BASEBALL DT. ANL. TY SPORTS BOXING DT. ANL. UMS 2 DT. ANL. 1 MB UNTOUCHABLES VIKING CHILD WATERLOO WILLY BEAMISH DT. ANL. 1 MB	34,90 29,90 29,90 24,90 29,90 39,90 29,90 24,90 29,90 39,90
SUPER SIM PACK INCL. 3D TENNIS, CRAZY CARS, ITALY 90, AIRB RANCER TEAM SUZUKI TEST DRIVE 2 - THE DUELL- TURRICAN 2 DT. ANL. TY SPORTS BASEBALL DT. ANL. TY SPORTS BOXING DT. ANL. TY SPORTS BOXING DT. ANL. UMS 2 DT. ANL. 1 MB UNTOUCHABLES VIKING CHILD WATERLOO WILLY BEAMISH DT. ANL. 1 MB WISHBRINGER - INFOCOM- WINTER SUPPERSPORTS 92	34,90 29,90 29,90 24,90 29,90 39,90 29,90 24,90 29,90 39,90 29,90 29,90 29,90 29,90
SUPER SIM PACK INCL. 3D TENNIS, CRAZY CARS, ITALY 90, AIR BANCER TEAM SUZUKI TEST DRIVE 2 - THE DUELL- TURRICAN 2 DT. ANL. TY SPORTS BASEBALL DT. ANL. TY SPORTS BOXING DT. ANL. UMS 2 DT. ANL. 1 MB UNREAL 1 MB UNTOUCHABLES VIKING CHILD WATERLOO WILLY BEAMISH DT. ANL. 1 MB WISHBRINGER - INFOCOM- WINTER SUPERSPORTS 92 WONDERLAND 1 MB	34,90 29,90 29,90 29,90 29,90 39,90 29,90 24,90 29,90 29,90 29,90 29,90 29,90
SUPER SIM PACK INCL. 3D TENNIS, CRAZY CARS, ITALY 90, AIR BANOSER TEAM SUZUKI TEST DRIVE 2 - THE DUELL-TURRICAN 2 DT. ANL. TY SPORTS BASEBALL DT. ANL. TY SPORTS BOXING DT. ANL. UMS 2 DT.ANL. 1 MB UNROLCHABLES VIKING CHILD WATERLOO WATERLOO WATERLOO WATERLOO WATERLOO WATERLOO WATERLOO WATERLOO WATER SUPERSPORTS 92 WONDERLAND 1 MB WOLFPACK 1 MB	34,90 29,90 29,90 29,90 39,90 29,90 29,90 24,90 29,90 29,90 29,90 39,90 29,90 34,90
SUPER SIM PACK INCL. 3D TENNIS, CRAZY CARS, ITALY 90, AIR BANCER TEAM SUZUKI TEST DRIVE 2 - THE DUELL- TURRICAN 2 DT. ANL. TY SPORTS BASEBALL DT. ANL. TY SPORTS BOXING DT. ANL. UMS 2 DT. ANL. 1 MB UNREAL 1 MB UNTOUCHABLES VIKING CHILD WATERLOO WILLY BEAMISH DT. ANL. 1 MB WISHBRINGER - INFOCOM- WINTER SUPERSPORTS 92 WONDERLAND 1 MB WOLFPACK 1 MB ZAK MCKRACKEN	34,90 29,90 29,90 24,90 29,90 39,90 29,90 24,90 29,90 29,90 29,90 34,90 29,90 34,90 29,90
SUPER SIM PACK INCL. 3D TENNIS, CRAZY CARS, ITALY 90, AIR BANOSER TEAM SUZUKI TEST DRIVE 2 - THE DUELL-TURRICAN 2 DT. ANL. TY SPORTS BASEBALL DT. ANL. TY SPORTS BOXING DT. ANL. TY SPORTS BOXING DT. ANL. UMS 2 DT. ANL. 1 MB UNTOUCHABLES VIKING CHILD WATERLOO WATER SUPERSPORTS 92 WONDERLAND 1 MB WATER SUPERSPORTS 92 WONDERLAND 1 MB ZAK MCKRACKEN ZORK 1-3 JEWELIS	34,90 29,90 29,90 29,90 39,90 29,90 29,90 24,90 29,90 29,90 29,90 39,90 29,90 34,90
SUPER SIM PACK INCL. 3D TENNIS, CRAZY CARS, ITALY 90, AIR BANCER TEAM SUZUKI TEST DRIVE 2 - THE DUELL- TURRICAN 2 DT. ANL. TY SPORTS BASEBALL DT. ANL. TY SPORTS BOXING DT. ANL. UMS 2 DT. ANL. 1 MB UNREAL 1 MB UNTOUCHABLES VIKING CHILD WATERLOO WILLY BEAMISH DT. ANL. 1 MB WISHBRINGER - INFOCOM- WINTER SUPERSPORTS 92 WONDERLAND 1 MB WOLFPACK 1 MB ZAK MCKRACKEN	34,90 29,90 29,90 24,90 29,90 39,90 29,90 24,90 29,90 29,90 29,90 34,90 29,90 34,90 29,90

#### Amiga Zubehör

Allinga Ediscilor	
1.5 MB SPEICHER KOMPL. BESTÜCKT INT.	239,90
1,8 MB SPEICHER KOMPL.BESTÜCKT ÎNT.	279,90
AMIGA ACTION REPLAY 3 A 500	199,00
AMIGA ACTION REPLAY 3 A 2000	219,00
DISKBOX FÜR 80 X 3,5° DISKS	19,90
ELECTR. BOOTSELECTOR DFÜ-DF 3	39,90
EXTERNES LAUFWERK 5,25*	189,90
EXTERNES LAUFWERK 3,5"	139,90
GENIUS TRIPLE MOUSE	49,90
INTERNES LAUFWERK A 500 3.5"	159,90
INTERNES LAUFWERK A 2000 3.5"	149,90
JOYSTICK COMPETITION PRO 5000	29,90
JOYSTICK COMPETITION PRO MINI	29,90
JOYSTICK COMPETITION PRO STAR	39,90
JOYSTICK COMPETITION PRO STAR MINI	34,90
MOUSE JOYSTICK UMSCHALTER	49,90
MOUSE/JOYSTICKVERLÄNGERUNG	9,90
MOUSEMATTE	6,90
REIS MAUS INCL. PAD & HALTER	59,90
ROM/ROM PLATINE KICK 2.0/1.3 A500	99,90
SPEICHERERWEITERUNG AUF 1 MB	69,90
X-COPY PROFESSIONAL TOOLS INCL. HARDWARE	74,90

#### Sega Mega Drive

	10000
SEGA MEGA GEAR INCL. COLUMNS DT. ANL.	259,90
MAGNUM SET SEGA MEGA DRIVE DT. ANL.	359,90
MEGA DRIVE GRUNDGERÄT DT. VERS.	269.90
ARIELLE, DIE MEHRJUNGFRAU DT. ANL. *	75.90
BATMAN RETURNS DT. ANL. *	75,90
DONALD DUCK QUACKSHOT DT. ANL.	99.90
FANTASIA MICKEY 2 DT. ANL.	99,90
GOLDEN AXE 2 DT. ANL.	89.90
INDIANA JONES LAST CRUSADE DT. ANL. *	85,90
INTERCEPTOR F 22 DT. ANL.	89.90
JOHN MADDEN FOOTBALL DT. ANL.	89,90
LEMMINGS DT. ANL. *	85,90
LOTUS TURBO ESPRIT DT. ANL. *	85,90
MICKEY & DONALD DT. ANL. *	75,90
N H L PA 93 ICEHOCKEY DT. ANL.	99,90
PGA TOUR GOLF DT. ANL.	99,90
SUPER OFFROAD RACER	75,90
SONIC THE HEDGEDOG 2 DT. ANL.	79,90
TESTDRIVE 2 DT. ANL.	79,90
TOKI DT. ANL.	89,90
TURBO OUTRUN	89,90
TURRICAN 1 DT. ANL.	89,90
WONDERBOY IN MONSTER WORLD	115,90

\* = Bei Drucklegung noch nicht lieferbar - Irrtum vorbehalten
Liste gegen frankierten Rückumschlag. Bitte Computertyp angeben.
Versandkosten: Nachnahme plus DM 9,00
Vorkasses im Inland nur per Euroscheck plus DM 8,00
Ausland: Nur Vorkasse gegen Euroscheck + DM 20 Versand
BEI SOFTWARE AB DM 200, BESTELLWERT NUR IM INLAND VERSANDKOSTENFREI
BESTELLANNAHME: Montag - Donnerstag 9.<sup>∞</sup> - 18.<sup>∞</sup>, Freitag 9.<sup>∞</sup> -17.<sup>∞</sup>



#### Wie die Tagesschau

Wahrscheinlich treffen nach der Ausgabe 12/92 jede Menge Briefe wie dieser ein. Ich war sehr enttäuscht über das formale Auftreten der letzten POWER PLAY. Liest niemand die Artikel, bevor sie in Druck gehen? Ich will ja nicht Oberlehrer spielen, aber das Dezemberheft war in dieser Beziehung besonders übel. Das ist besonders schade, weil POWER PLAY meiner Meinung nach nicht nur das übersichtlichste Spielemagazin ist, es hat auch das beste Layout und ist verdienterweise das beste und meistgekaufte Spielemagazin. Trotzdem ist da ein Gefühl der Behäbigkeit, seit Ihr Euch den "Nr.1"-Sticker aufheften durftet. Obwohl ich Artikel wie "The End" und "Heldenhaft" wirklich genossen habe und auf weitere Artikel dieser Art in Zukunft hoffe, hatte ich hinterher das Gefühl: War's das schon? Ich vermute, daß es die immer wiederkehrenden Formulierungen sind, wie "flotte Grafik", "toller Digisound", "Feuerwerk an spritzigen Ideen", "Hard-core-Strategen", etc., die dazu führen, daß sich POWER PLAY wie die Tagesschau anhört. Bitte mißversteht mich nicht, aber es scheint einen bestimmten Fundus an Formulierungen und Worten zu geben, aus denen sich jeder Power-Redakteur immer wieder gerne bedient: Zeit, diesen zu erneuern. Auch wenn ein einheitlicher Schreibstil das Gefühl vermittelt, daß in den Testberichten die wohlbegründete Meinung aller Redakteure zu lesen ist, die sich dann auch im Testergebnis ausdrückt, so möchte ich doch im Meinungskasten irgendwo den speziellen Stil eines Testers wiederfinden. Früher entstand so eine Bindung zu den einzelnen Testern und man konnte, ohne das Foto zu sehen, sagen: "Ah, ein Testurteil von Redakteur xyz!". Dietmar Kremer, Herne

Ich glaube schon, daß jeder Tester der *POWER PLAY* seinen eigenen Stil hat, bzw. ent-

wickelt. Allerdings solltest Du den Neuzugängen etwas Zeit geben, sich in den Redaktionsalltag einzuleben. Die textlichen Unstimmingkeiten in der Ausgabe 12 sind in der Tat peinlich. Hier hat uns die DTP-Anlage einen bösen Streich gespielt. Die Redakteure formulierten die Sätze brav zu Ende, doch die lieben Computer kappten einfach den Schluß - nur weil die Schriftarten zweier Mac-Systeme nicht ganz kompatibel waren. So ein Lapsus dürfte uns in der Zukunft allerdings nicht mehr passieren. mh

Ich finde, die POWER PLAY

#### Unter dem Teppich

sollte viel mehr Hintergrundwissen vermitteln, was die Spielesoftware-Entwicklung betrifft. Es ist einfach ein Unding, daß wir POWER PLAY-Leser immer als letzte über wirklich wichtige Geschehnisse in der Softwareszene informiert werden: bestes Beispiel: der Untergang von Infocom und Cinemaware. Selbst relativ "minderwertige" Magazine bringen wesentlich mehr Berichte zu solchen Themen als die POWER PLAY, die in meinen Augen eigentlich mit lichtjahreweitem Abstand die anspruchsvollste und ernstzunehmendste Zeitschrift in Fachbereich ist. WARUM also, im Namen aller zwölf Götter Aventuriens, erfahren wir POWER PLAY-Leser nichts von solchen Dingen? Warum nicht mehr Insiderinformationen, mehr Gerüchte (auch das ist interessant und keineswegs unprofessionell) und allgemein mehr Wissen drumherum? Mit Tests allein ist es nicht getan, und selbst der Messebericht ab und zu enthält viel zu wenig Information und ist zudem zu langweilig, um interessant zu sein! Und behauptet nicht, es gäbe dergleichen genug Berichte in der POWER PLAY. Jedes noch so windige Spielemagazin berichtet mehr! Ich erinnere mich noch, wie Ihr in einem Nebensatz erwähntet, daß Infocom Pleite ging, als wäre nur irgendwo in der Spielewelt ein Bit gekippt. Ich behaupte, das kann nicht so weitergehen. Noch einmal: Tests sind wirklich nicht alles! Ich persönlich glaube, daß Eure Zielgruppe deutlich älter ist als die der anderen Magazine. Ich kenne zumindst niemandem in meiner Altersgruppe (23-28), der in Bezug auf Spielbewertungen ein anderes Magazin zu Rate ziehen wird als die *POWER PLAY*). Deshalb können Informationen durchaus aus trockenen Fakten bestehen.

Jürgen Bloss, Erlangen

Du hast vollkommen recht. eine gute Spielezeitschrift sollte über den Tellerrand von Tests. Tips & News hinausblicken. Ich meine allerdings, daß gerade die POWER PLAY dies beherzigt. Wir haben in jeder Ausgabe mindestens einen Schwerpunkt, der sich mit interessanten Themen beschäftigt - zum Beispiel unser Bericht über den Computer-inspirierten Film "The Lawnmower Man". Aktuelle News findest Du in der POWER PLAY mal früher, mal gleichzeitig und mal später als in Konkurrenztiteln. Allerdings wollen wir nicht iedes Gerücht drucken. das uns ein dubioser Zeitgenosse am Telefon verklickert. Lieber eine solide Aussage zu einem bestimmten Thema, als vage Vermutungen. Sei versichert, lieber Jürgen, daß wir in Zukunft deutlich mehr, denn weniger Berichte rund um das Thema Computer-, und Videospiele bringen werden.

#### Zusatzzahlung

Als ich mal wieder eines Samstags im November meinen Lieblingssoftwareladen aufsuchte, um neuste Infos über Spiele zu bekommen, erblickte ich mein Lieblingsspiel mit einem neuen Kleber auf der Packung. Es war Sensible Soccer, und sie haben einige Neuerungen hineingebracht, wie z. B. Rückpaßregel, Gelbe und Rote Karten, Spielsperren, WM-Qualifikation und neue Europapokalrunde. Angesichts dieser Neuerungen mußte ich diesen Zusatz besitzen. Als ich freundlich nach dem Preis fragte, stellte sich heraus, daß der Zusatz als Gesamtspiel verkauft wird. Nun meine Fragen: Konnte man keine Datendiskette machen? Wieso konnte man nicht, wie bei Lemmings bei Vorlage des Spiels mit dem Preis heruntergehen? Haben die Softwarefirmen nötig, eine solche Praktik anzuwenden, um mehr Kohle zu machen? Da ich annehme, daß es noch mehr "Datendisketten" geben wird, wird das ein teures Vergnügen. Michael Mamet, Bergheim

Sicherlich ist es indiskutabel sich wegen der neuen Features dasselbe, leicht verbesserte Spiel zum vollen Preis zu kaufen. Bei Sensible Soccer hat Renegade aber abgeholfen: Jeder, der die alte Originalversion einschickt und vier Pfund beilegt, bekommt die aktuelle Version zugestellt. Englische Fans werden von diesem Sersicherlich Gebrauch vice machen - ob Renegade dies für deutsche Sensible-Soccer-Spieler anbietet, ist ungewiß. Bei einem Händler werdet Ihr die neue Version nur zum Vollpreis erstehen können.

#### **Animierend**

Immer häufiger kommen Spiele auf den Markt, die mit aufwendigen Animationen arbeiten. Da das Medium Zeitschrift diese natürlich nur eingeschränkt vermitteln kann, habe ich weitere Vorschläge dazu:

Gebt bitte die Animationsgeschwindigkeit in Frames/ second an (leicht mit einem Videorecorder auszuzählen). Dies ist wesentlich objektiver als die Adjektive: schnell,

flüssig, flink, usw...

Um den Eindruck der Animation zu zeigen, führt doch bitte eine Fotosequenz wie in Ausgabe 12/91, Seite 16, ein. Ihr dürft nicht vergessen, daß der Leser sich sein Bild auf Grund Eurer Fotos machen muß.

Wählst Du Deine Spiele nach den Zwischensequenzen aus? Sicher sind sekundenlange Animationen ein Blickfang. Trotzdem finde ich, daß der Spielspaß nicht mit aufwendigen Animationen steigt. Die Angabe der Animationsgeschwindigkeit ist hinfällig, da die Rechnerkonfiguration die Frame-Rate beeinflußt. Nicht umsonst ist bei Origins Wing Commander 2 die Bildrate einstellbar.



SOFT & SOUND ist jetzt offizieller deutscher Distributor für AdLib! Händleranfragen an die Zentrale Düsseldorf sind erwünscht.

Fax: 0211/64 111 23

Spielen ohne Ende - SOFT & SOUND machts möglich!

Denn bei SOFT & SOUND gibt es immer die neuesten Computerspiele, Original mit Anleitung, einfach zu mieten.

So können Sie zu Hause in Ruhe spielen und testen.

Und dann neu und originalverpackt

Oder einfach zurückgeben.



139,--

249,--

Alle SOFT & SOUND Filialen halten ständig Super Hardware-Angebote für Sie bereit, z.B:

A500 Speichererweiterungen

auf 2.5MB DM 222,-auf 2,5MB m.Uhr DM 248,--

auf 1MB 59,--

auf 1MB m.Uhr 69,--3,5" Laufwerk DM 139,-- Die GOLD-KARTE für Ihren PC ist da!

500,--/\*29,-- mtl. AdLib GOLD 1000 High-End Soundkarte Soundblaster Junior, dt. Version, die Einsteiger-Karte Soundblaster 2.5, dt. Version, CD-Rom Schnittstelle

Soundblaster PRO 4, dt. Version, High-End Karte 448 .--Soundblaster PRO4+original Soundblaster CD-Rom Laufwerk intern mit 3 Spielen und über 50 Demos 1.298,--/\*39,-- mtl.

Bi-Turbo Systeme Amiga 500 und 2000

Bi-Turbo System 68020,32-Bit RAM mit 4MB 699,--/ \*31,-- mtl. Bi-Turbo System 68030,32-Bit RAM mit 4MB 999,--/ \*34,-- mtl. 899,--/ \*33,-- mtl. 105 MB, 15 ms, 8 MB RAM Option, extern

\*Jetzt neu bei SOFT & SOUND: einfache und günstige Ratenzahlung!

Druckfehler und Preisirrtümer vorbehalten, alte Preislisten verlieren Ihre Gültigkeit, nicht alle Artikel oder Angebote sind in jeder Filiale erhältlich.

Lange erwartet und nun endlich da:

Der Software-Discount So heiß und so aktuell, daß wir in Anzeigen keine Preise nennen

können, denn kaum ist das Spiel im Angebot, schon ist es verkauft! Aber eines können wir Ihnen bereits versprechen: Wir bieten Spiele bis

DM 49,90

und keinen Pfennig mehr. Wenn Sie mehr wissen wollen, so besuchen Sie einfach Ihren nächsten SOFT & SOUND-Discount und informieren Sie sich selbst über das täglich neue Angebot!

#### SOFT & SOUND finden Sie in ganz Deutschland:

W-1000 Berlin 45 Osdorfer Str. 13 O-1034 Berlin Boxhagener Str. 23 Tel.: 030/5892067 O-1071 Berlin Rodenbergstr. 6 Tel.: 030/4491026 O-1330 Schwedt/Qder Ringstr. 8 Tel.: 03332/31620 W-2000 Hamburg 76 Beethovenstr. 57 Tel.: 040/224633 W-2000 Hamburg 13 Beim Schlump 21 Tel.: 040/458115 W-2300 Kiel Tel - 0431/970046 W-2400 Lübeck Wakenitz Str.7 Tel.: 0451/794345 W-2820 Bremen 71 Fresenbergstr. 54 Tel.: 0421/607404 Tel: 0441/501445

**O-3014 Magdeburg** Braunschweiger Str. 104 Tel.: auf Anfrage W-3100 Celle Im Kreise 16 Tel.: 05141/214411 W-3300 Braunschweig Holwedestr, 10 Tel.: 0531/508231 O-3300 Schönebeck Ahornstr. 11 Tel.: 0391/561/5821 W-3340 Wolfenbüttel Heimstättenweg 23 Tel.: 05331/61820 W-3400 Göttingen David-Hilbert-Str. 2 Tel.: 0551/46563 W-3500 Kassel Lange Str. 81 Tel.: 0561/39463 W-4000 Düsseldorf 30 Tel - 0211/4910187 W-4040 Neuss Tel.: 02131/278967 W-4050 Mönchengladbach Tel.: 02161/601556

W-4100 Duisburg 1 Ulrichstr. 2-4 Tel: 0203/21084 W-4150 Krefeld Kölner Str. 485 Tel.: 02151/300409 W-4250 Bottrop 1 Essener Str. 6 Tel.: 02041/21973 W-4290 Bocholt Nordwall 13 Tel.: 02871/184123 W-4300 Essen 1 Moltke Str 36 Tel.: 0201/207629 W-4330 Mülheim Delle 47 Tel.: 0208/390370 W-4350 Recklinghausen Dortmunder Str. 31 Telefon auf Anfrage W-4400 Münster Ferdinand Str. 8 Tel - 0251/278515 W-4440 Rheine Auf dem Thie 8 Tel: 05971/2219 W-4500 Osnabrück Petersburger Wall 17 Tel.: 0541/586809

O-4500 Dessau Tel.:0340/213109 W-4600 Dortmund 50 Stockumer Str. 420 Tel.: 0231/759786 W-4630 Bochum Herner Str. 383 Tel.: 0234/531018 W-4690 Herne Hauptstr.178 Tel.: 02325/53643 W-4800 Bielefeld Schloßhofstr 1 Tel.: 0521/138033 W-5000 Köln 1 Von-Werth-Str 20-22 Tel.: 0221/121806 W-5000 Köln 41 Gottesweg 149 Tel.: 0221/446499 W-5300 Bonn Schiefelings Weg 24 Tel.: 0228/625076 W-5400 Koblenz Markenbildchen Weg 24 Tel: 0261/31848 W-5500 Trier Zuckerbergstr. 21 Tel.: 0651/40532

W-5600 Wuppertal Friedrich-Engels-Allee 296 Tel: 0202/81118 W-5760 Arnsberg-Neheim Lange Wede 30 02932/1094 W-5800 Hagen Bergischer Ring 5 02331/26774 W-5840 Schwerte Tel.: 02304/2813 W-5860 Iserlohn Mendener Str 115 Tel.: 02371/22438 W-5880 Lüdenscheid Forum am Sternolatz 2 Tel.: 02351/21900 W-6300 Gießen Bahnhofstr. 6 Tel.: 0641/71967 W-6520 Worms Tel.: 06241/88444 W-6600 Saarbrücken Stengelstr.8 Tel.: 0681/582771

W-6630 Saarlouis-Fraulautern 3 Saarbrücker Str. 22 Tel: 06831/88159 W-6650 Homburg Tel.: 06841/15142 W-6670 St. Ingbert Ludwig Str. 14 Tel.: 06894/382850 W-6680 Neunkirchen Bahnhofstr. 13 Tel.: 06821/26797 W-6750 Kaiserslautern Fabrikstr. 32 Tel.: 0631/67411 W-6800 Mannheim Jungbusch Str. 3 / Ecke Luisen-ring, Tel.: 0621/101203 W-7000 Stuttgart 40 Straßburger Str. 45 Tel.: 0711/874087 O-7033 Leipzig Dreilindenstr. 17 Tel.: 0341/4787781 W-7500 Karlsruhe 1 Lessingstr. 5 Tel.: 0721/853360

W-7800 Freiburg Lehener Str. 24 Tel: 0761/287112 W-7850 Lörrach Kreuzstr. 104 Tel - 07621/49690 W-8000 München 5 Reichenbachstr. 33 Tel.: 089/2021285 W-8134 Pöcking Schloßberg 2 Tel.: 08157/4088 W-8360 Deggendorf Metzgergasse Tel.: 0991/30376 W-8500 Nürnberg 30 Findelwiesenstr. 37 Tel.: 0911/467744 W-8700 Würzburg Bergmeistergasse 2 Tel.: 0931/12290 W-8900 Augsburg Heini-Dittmar-Str. 17 Tel.: 0821/581993 W-8960 Kempten Kronenstr. 33 Tel.: 0831/17762 Uhlandstr.20.Tel. auf Anfrage

SOFT & SOUND Versandzentrale, Rethelstr.130, 4000 Düsseldorf 30, Tel: 0211/63 30 06

#### mpressum

Chefredakteur: Martin Gaksch (mg) - verantwortlich für den redaktionellen Teil

Chefin vom Dienst: Ulrike Peters (up) Leitender Redakteur: Michael Hengst (mh)

Redaktion: Christian von Duisburg (cd), Volker Weitz (vw), Knut Gollert (kn),

Manfred Neumayer (mn), Sönke Steffen (js) Ständige freie Mitarbeiter: Eva Hoogh (ev) Redaktionsassistenz: Susan Sablow Redaktionssekretariat: Angelika Rottner

> So erreichen Sie die Redaktion: Tel.: 089/4613-289, Telefax: 089/4613-5046

Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs oder mit dem Namen des Autors

Manuskripteinsendungen: Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Markt & Technik Verlag AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinba-

rung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Layout: Susanne Bübl, Andrea Danzer, Conny Pflanzer DTP-Operatoren: Marion Schwanke, Sandra Uttendorfer Titellayout: Wolfgang Berns

Bildredaktion: Wallo Linne (Ltg.), Roland Müller, Tina Steiner (Fotografie)

Titel: Thalion

Anzeigenleitung: Hannelore Schmidt (152)

Anzeigenverwaltung und Disposition: Christopher Mark (421)

Auslandsrepräsentanten:

Großbritannien: Smyth International, London, Tel.: 0044-81340-5058, Fax.: 0044-81341-9602

USA: M & T International Marketing, San Mateo, Tel.: 001-415-358-9500,

Fax: 001-415-358-9739

Taiwan: Acer TWP Co., Taipei, Tel.: 008862-713-6959, Fax: 008862-715-1950 Japan: Media Sales Japan, Tokyo, Tel.: 0081-33504-1925, Fax: 0081-33595-1709 Italien: Medias International, Mariano, Tel.: 0039-31-751494, Fax.: 0039-31-751482 Holland: Insight Media, Laren, Tel.: 0031-2153-12042, Fax.: 0031-2153-10572 Israel: Baruch Schaefer, Holon, Tel.: 00972-3-556-2256, Fax: 00972-3-556-6944 Korea: Young Media Inc. Seoul, Tel.: 00822-765-4819, Fax: 00822-757-5789 Hongkong: The Third Wave (H. K.) Ltd., Tel.: 00852-7640989, Fax: 00852-7643857 Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 3 vom 1. Januar 1993

> So erreichen Sie die Anzeigenabteilung: Tel.: 089/4613-894, Telefax: 089/4613-789

Leiter Vertriebsmarketing: Rainer Drumm (497)

Vertrieb Handel: MZV, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG, Breslauer Straße 5, Postfach 11 23, 8057 Eching, Tel.: 089/319006-0

Erscheinungsweise: monatlich (zwölf Ausgaben im Jahr)
Verkaufspreis: Einzelheft DM 6,50
Einzelheft-Bestellung: Markt & Technik Leserservice, CSJ. Postfach 14 02 20,

8000 München 5

So können Sie die Zeitschrift abonnieren:

Markt & Technik Abobetreuung GmbH
Postfach 1163, Kochendorferstraße 40, 7107 Neckarsulm
Tel.: 07132/385-263, Telefax: 07132/6563
Jahresabonnement Inland DM 69,90 frei Haus inklusive MwSt Jahresabonnement Ausland DM 84,- frei Haus per Normalpost

Österreich: DSB-Aboservice GmbH, Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg,

Tel.: 0662/643866, Jahresabonnementpreis: öS 588,

Schweiz: Aboverwaltung AG, Sägestr. 14, CH-5600 Lenzburg, Tel.: 064/519131,

Jahresabonnementpreis: sFr. 78,-Zuschläge für Luftpostsendungen in Ländergruppe 1 (z.B. USA) um DM 35,-, in Ländergruppe 2 (z.B. Hongkong) um DM 50,-, in Ländergruppe 3 (z.B. Australien)

Leitung Technik: Wolfgang Meyer (887)

Druck: E. Schwend GmbH & Co. KG, Schmollerstr. 31, 7170 Schwäbisch-Hall

Urheberrecht: Alle in POWER PLAY erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich

geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Reproduktionen, gleich welcher Art, ob Fotokopie, Mikrofilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die beschriebene Lösung oder verwendete Bezeichnung frei von gewerblichen Schutzrechten sind.

Haftung: Für den Fall, daß in POWER PLAY unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Programmen oder Schaltungen Fehler enthalten sein sollten, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlages oder seiner Mitarbeiter in Betracht. Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge sind in Form von Sonderdrucken erhältlich.

Anfragen an Klaus Buck, Tel.: 089/4613-180, Fax: 089/4613-232.

© 1992/93 Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft

Vorstand: Carl-Franz von Quadt (Vors.), Dr. Rainer Doll, Lutz Glandt, Dieter Streit

Verlagsleiter: Wolfram Höfler Operation Manager: Michael Koepp

Direktor Zeitschriften: Michael M. Pauly

Anschrift des Verlages:

Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft, Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar bei München, Telefon 089/4613-0, Telex 522052, Telefax 089/4613-100

Mitteilung gem. Bayerischem Pressegesetz: Aktionäre, die mehr als 25% des Kapitals halten: Familie Otmar und Karin Weber,

München; Familie Carl-Franz und Jutta von Quadt, Baldham; Aufsichtsrat; Wilhelm Kister (Vorsitzender), Dr. Robert Dissmann (stellv. Vorsitzender), Heinrich Hugendubel, Dr. Erich Schmitt, Otmar Weber





Ich beziehe mich auf Euren

#### Soundkollision

Soundkartenbericht aus der POWER PLAY 3/92. Ihr habt nämlich einen großen Irrtum in die Welt gesetzt, der den finanziell gut gestellten PC-User locker 100 bis 600 Mark kosten kann. Eure Behauptung, daß die absolute Edelkonfiguration eine LAPC-1 mit der Soundblaster Pro sei, ist leider falsch. Ich gehöre zu den Menschen, die das schmerzlich erkennen mußten. Lange hatte ich die Traumkombination, LAPC-1 und Soundblaster! So konnte ich alte Spiele mit Soundblaster-Musik genießen und mich bei neuen Spielen eines spitzenmäßigen absolut Sounderlebnisses erfreuen. Als dann auch noch die ersten Spiele wie Space Quest IV und Wing Commander II beide Karten gleichzeitig erklingen ließen, war ich der glücklichste PC-Besitzer der Welt! Mit diesem Glück lebte ich bis zu POWER PLAY 2/92 weiter. Doch als ich dann in dieser Ausgabe Euren Bericht über die "phantastische" Kombination, die neue Soundblaster-Pro als Soundkarte und gleichzeitig Controller für ein CD-ROM gelesen hatte, war ich wieder sehr begeistert und nahm mir vor. diese Karte zu kaufen. da ich wie viele andere auch über die Anschaffung eines CD-ROMs spekulierte und somit Geld hätte sparen können. Erstmal schaffte ich mir nur die Soundblaster Pro ohne CD-ROM an. Mein Plan war recht einfach: "Ich verkaufe die alte Soundblaster-Karte, kaufe mir stattdessen die neue Pro und später ein CD-Rom, dann hab ich endlich den High-End-Multi-Media-PC. Theoretisch gesehen sehr schön, doch in der Praxis sieht alles ganz anders aus: Schock! Wing Commander II mit der Sprachausgabe ließ sich mit dieser Einstellung nicht laden. Dasselbe auch mit den neuen Sierra-Spielen. Im Laufe etlicher Versuche und nach langen Rumbasteln stellte sich heraus: Ist die Soundblaster-Pro auf I/O 220HEX (Werkseinstellung und Ansprechadres-

se aller Spiele, die Sprachausgabe nutzen), funktioniert die "Roland" nicht. Ohne Roland im PC gehts. Also stellte ich den "Jumper" auf 240HEX ein, dann funktioniert die LAPC-1, doch die Sprachausgabe von WC II und Sierra-Spielen lief dann logischerweise nicht mehr, da die Soundtreiber der Spiele stur die Karte auf 220HEX ansprechen. Der Grund, weshalb die "Pro" bei 220HEX mit der LAPC-1 nicht läuft, blieb mir lange Zeit verborgen. Vor einem Monat erfuhr ich den Grund. Der Wurm steckt in den neuen Stereochips, die auf den neuen Karten zum Einsatz kommen. Diese Chips überwachen den gesamten "MIDI-Verkehr", bzw. finden sie eine Karte, die auch MIDI-Kanäle benutzt (alle Roland-Karten), so überlaufen und stören sie diese. Kurz gesagt, alle Soundblaster-Karten ab Version 2.0 und alle "Pro-Versionen" lassen eine Zusammenarbeit von Soundblaster mit Roland-Karten nicht zu.

Peter Schier, Regenstauf

Deiner Schlußfolgerung, daß alle Sounblaster-Karten ab Version 2.0. und alle "Pro"-Karten nicht mit der Roland zusammenarbeiten, muß ich leider ganz entschieden widersprechen. Denn privat habe ich in meinem 486er eine Soundblaster Pro sowie die Roland-Karte eingebaut - OHNE jemals damit Probleme gehabt zu haben. Wing Commander 2, Kings Quest 6, Falcon 3.0, Might & Magic 4 und F-15 Strike Eagle 3, alles Spiele, die beide Karten gleichzeitig ansprechen, laufen prächtig: Inklusive Sprache, Musik und Geräuscheffekten. Meine Soundblaster Pro ist übrigens auf Adresse 220 (IRQ 5, DMA 1) eingestellt - die Roland-Karte kümmert dies wenig. Es kann auch sein, daß einige andere HEX-Adressen oder IRQ's von weiteren Steckkarten in Deinem PC "belegt" sind und deshalb Probleme verursachen. Eine Ferndiagnose zu stellen, ohne ein paar zusätzliche Daten, ist unmöglich. Wir bräuchten Angaben über Deine Startup-Dateien, was für ein Mainboard (ISA, EISA, Microchannel), welcher BIOS-Hersteller, was für ein System und welcher IRQ wird von was belegt (läßt sich mit einem Prüfprogramm wie Checkit herausfinden). Außerdem würde mich interessieren, von wem Du die Informationen mit den neuen Stereochips bekommen hast.

# ZDF-KOLUMNE

allo, liebe Powerplayer. Vielen Dank für Eure überaus reichlichen und fundierten Stellungnahmen zum Thema Gewalt im Computerspiel.

Aus Euren Briefen habe ich viel gelernt und wieder Hoffnung geschöpft, das diese "Blödies", die offensichtlich immer häufiger ihre Hände, Fäuste, Messer und Joysticks mit ihrem Gehirn verwechseln, nicht mehrheitsfähig sind. Jan Schmidt aus Bonn übrigens hat mir mit seinem Leserbrief die

Augen geöffnet. Gerne will ich mich an seinen Wunsch halten und in meiner Kolumne in der POWER PLAY mehr über allgemeine Computerthemen schreiben und den qualifizierten Spieletestern das Feld überlassen, umgekehrt denke ich daran im nächsten Jahr noch stärker mit den Kollegen der POWER PLAY bei meinen eigenen Spielevorstellungen in 3 sat und dem ZDF zusammenzuarbeiten, um mich dann auch verstärkt auf deren Urteil zu stützen.

So aber nun zu einem ganz anderen Thema: Viele von Euch, die über einen PC verfügen, vielleicht ein Gerät, welches zwei Jahre und älter ist, werden durch die immer speicherintensiveren Spie-

le vor die Alternative gestellt, den alten PC aufzurüsten oder sich einen neuen PC zwecks megastarker Festplatte und dickem Arbeitsspeicher zuzulegen. Zwar ist der Preisverfall bei PC's dramatisch, trotzdem ist die richtige Kaufentscheidung nicht gerade einfach?

Und genau hier setzen die Probleme an, die die Computerspieleprogrammierer oftmals schlicht verdrängen.

Sie entwickeln sozusagen im freien Speicherland an dicken Workstations, so daß es immer einfacher wird für die Grafiker neue, tolle Bilder auf die komprimierten Installationsdisks zu knallen. Wegweisend war hier das Spiel Wing Commander mit 20 MByte Speicherplatz. Für viele PC Besitzer begann damit schon das Problem. Kein Sound? Also eine Sound-Blaster-Karte gekauft, kein Arbeitsspeicher, also noch ein paar MByte Arbeitsspeicher dazu erworben. Eine Kette ohne Ende begann. Endlich, nach mühevollen Erweiterungen und Steckkarten, ratlosen Händ-

©zdf SQL

lern, die mit der Ansteuerung des erweiterten Arbeitsspeichers nicht zurechtkamen, das Erlebnis: Die Titelmelodie ohne Fehlermeldung! Und als die ersten Raumschiffe das All durchkreuzten, erwiesen sie sich als lahme Enten, weil, nun weil der PC nicht schnell genug getaktet ist usw. usw.

Den größten Gag in der Computergeschichte indes hat Bill Gates von Microsoft geschafft. Er hat mit dem Programm Windows dem Märchen um des Kaisers neue Kleider eine neue Variante hinzugefügt, indem er eine Software entwickelt hat, die sich nicht an vorhandener Hardware orientiert, sondern Millionen von PC-Usern zwingt, neue Erweiterungen für ihren Rechner zu kaufen. Und so hangeln sich Millionen genarrter PC-Benutzern von Krücke zu Krücke und machen das Windows Speicherfresserspiel klaglos mit, während eigentlich noch gute PCs mit langsameren Prozessoren auf dem Müll landen. Das es auch anders geht, beweist z.B. Geoworks

Enemble, eine Benutzeroberfläche, die sogar mit 286iger Prozessoren gut zusammenarbeitet.

Die Speicherwut aber nimmt kein Ende, schon gibt es Spiele, die 4 MByte Arbeitsspeicher benötigen, mehr als 30 MByte auf der Festplatte fressen und einen High-End-Tower voraussetzen. Gut und schön, aber da fehlt doch noch was? Genau, es fehlt Papas Geld für immer neue und leistungsfähigere PCs und es fehlen die neuen Spielideen. Was bitte habe ich von 20 Grafiken mehr, wenn die alte abgelatschte Spieleidee zum 200sten Male durchgeknetet wird?

Immer wieder der gleiche Spielablauf, die gleichen unlogischen Varianten beim Aufsammeln

einer Bombe oder eines Schwertes, die gleichen Barrieren zu Beginn des Spieles, die nervtötend sein können. Sieht man dann in einem Lösungsbuch die Antwort, greift man sich nur noch an den Kopf – wer soll denn da mit logischem Denken draufkommen?

Und immer wieder das gleiche Spiel, nur mit mehr Bildern und opulenter Grafik.

Wo aber bleibt sie denn, die neue Spielidee à la *Tetris*. Wer sagt denn, das Abenteuerspiele immer gleich sein müssen? Okay, sie verkaufen sich zwar ganz gut, aber es ist wieder mal Zeit für einen großen Wurf. Und wie das eben ist mit großen Würfen am Computer, benötigen sie in aller Regel nicht mal massiv viel Speicherplatz, sondern kommen, wie Lemmings aus dem Gehirn findiger Computerpioniere. Soll ich denn jetzt meinen PC wegwerfen, nur weil er 2 MByte Arbeitsspeicher hat und nur normal getaktet ist?



Klaus Möller

Soll ich ein Umweltproblem schaffen, in dem ich mein Altgerät verschrotte oder es bis zum Abwinken mit Festplatten aufrüste.

Nein! Ich stelle gerne im Fernsehen ein Klassespiel vor, wenn die Spielerfinder und Programmierer auch an meine Nöte als Endverbraucher denken und nicht nur für die Superreichen oder die Forschungsabteilung von IBM produzieren.

So weit kommt's noch, daß ich mir von einfallslosen Softwareleuten vorzuschreiben habe, welche Hardware ich benutze. Die älteren Powerplayer kriegen heute noch glänzende Augen, wenn sie an hervorragende Spieleumsetzungen auf 8-Bittern (C-64/Atari) denken. Wie viele Stunden habe ich vor Archon zugebracht oder meinen Spaß mit Mr. Robot gehabt.

Wieviele Stunden habe ich mit meinem Junior Muppet Games gespielt, ohne Langeweile und ohne 300 Kammern mit 200 degenerierten Monstervisagen. Computerspielen ist oft eben mehr als die Verfügbarkeit von Speicherkapazität, oder? Klaus Möller

# Drive Faster

chen Diskettenlaufwerken und der 50-MByte-Festplatte versieht serienmäßig ein CD-ROM seine Arbeit in dem neuen ASI-PC. Das *T-Bird*-CD-ROM funktioniert wie ein herkömmlicher CD-Spieler:

Der Zahn der Zeit nagt an Computersystemen besonders schnell. Kaum sind fixe Rechner zwei Jahre etabliert, drängelt die nächste Generation auf den Markt.



Digital Total: das eingebaute CD-ROM nebst der CD-Version von Windows

Neu: der T-Bird-Drive von ASI

aum eine andere Branche entwickelt sich so schnell wie die Computerindustrie. Hat sich ein Computersystem etabliert, ein Prozessortyp durchgesetzt, steht schon der schnellere und bessere Nachfolger in den Startlöchern. Dieses Phänomen ist vor allem bei PCs zu beobachten. Genügten vor fünf Jahren noch eine Handvoll MByte auf der Festplatte, ein robuster 8086-XT-Prozessor mit 8 MHz und 640 KByte Arbeitsspeicher für ungetrübten Programmgenuß, wurden die Ansprüche, die wir und frische Software an den Computer stellten, immer höher. Plötzlich waren 80286er ATs mit 12 MHz Standard. Keiner beklagte sich, als Spiele die 1-MByte-Speichergrenze sprengten, oder gar 10 MByte

auf der Festplatte belegten...bis zur nächsten Rechnergeneration.

Superschnelle Anwendungen und Spiele machten den 80386 salonfähig. Spätestens seit Wing Commander galt der 386er als Nonplusultra. Zu dieser Zeit kam findigen Köpfen der Hardwarefirma ASI der Gedanke, einen 80386er im schmucken Outfit mit einer Kiste voll Software und Zubehör zu entwerfen. Der Name des "Komplett-PCs": T-Bird. Mittlerweile ist die erste T-Bird-Generation von der technischen Rüstungsspirale eingeholt worden. ASI entwickelte kurzerhand ein Nachfolgemodell: Der *T-Bird-Drive* wurde ins Leben gerufen. Statt eines 80386SX mit 25 MHz werkelt in dem Neuling ein 80486SX mit gleicher Taktfrequenz.

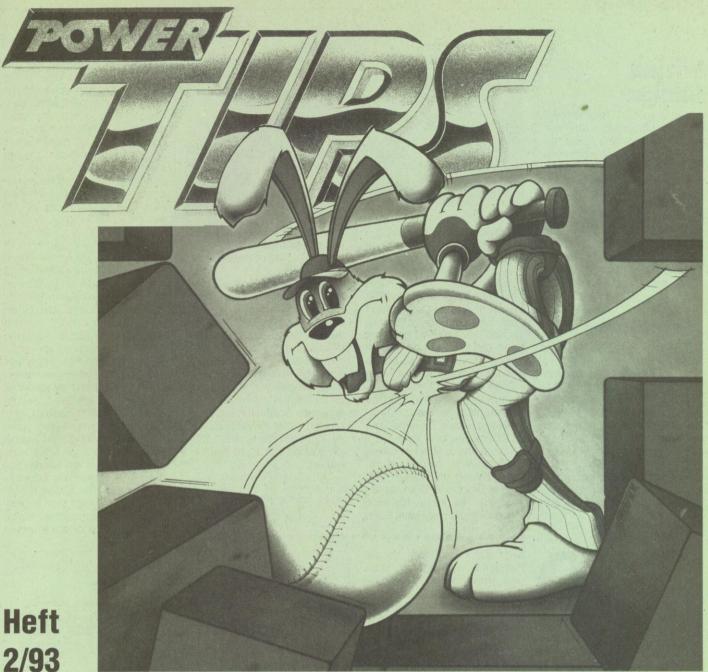
#### T-Bird-Drive-Daten

Prozessortyp: 80486SX/ 25 Mhz plus Overdrivesockel Grafikkarte: VGA, 512KByte Monitor: VGA, strahlungsarm Sound: Soundblasterkompatibel, CD-Player Arbeitsspeicher: 4 MByte Betriebssystem: MS-DOS 5.0, Windows 3.1 Festplatte: ca. 50 MByte Diskettenlaufwerke: 1 x 3 1/2 Zoll (1,44 MByte); 1 x 5 1/4 Zoll (1,2 MByte) Schnittstellen: 2x seriell, 1x parallel, 1x Joystickport, 1x Kopfhöreranschluß (CD-ROM) Besonderheiten: Eingebautes CD-ROM; Die Programme Viruspolice, MacsOpera, ConText, Monkey Island 2. Mad TV und Windows Entertainment Pack liegen bei. Zirka-Preis: 2600 Mark

Neben dem umfangreichen Softwarepaket bietet der *T-Bird-Drive* zwei Besonderheiten: Neben den herkömmliEine Art "Schlitten" wird auf Knopfdruck ausgefahren, Ihr legt die CD ein und schon kann's losgehen. Wer möchte, spielt Musik-CDs mit dem CD-ROM ab. Dem PC liegt übrigens die neueste Windows-Version auf CD bei.

Die zweite Besonderheit: Reicht Euch die Rechengeschwindigkeit nicht mehr aus, müßt Ihr nicht den kompletten PC austauschen, sondern steckt einfach einen seperat zu kaufenden "Overdrive"-Prozessor in den dafür vorgesehenen Sockel. Mit wenigen Handgriffen wird aus dem 80486SX/25 MHz ein 80486DX2/50MHz. Allerdings beziehen sich die 50 MHz "nur" auf die interne Rechengeschwindigkeit des Prozessors (siehe auch "Overdrive-Overtüre").

Wer jetzt den ersten *T-Bird* sein eigen nennt, muß nicht gleich verzweifeln. Zwar lassen sich die 80386er Prozessoren nicht "aufbohren", aber dafür könnt Ihr das CD-ROM als Einzelpaket beziehen. Der komplette *T-Bird-Drive* kostet rund 2600 Mark, das CD-ROM-Set allein liegt um die 600 Mark.



2/93

# ZUIVI SAMMELN!

P	0	W	e	r-	Ti	ps

Computerspieletips		Wizkid	62
Amazon Guardians			
of Eden	76	Videospieletips	
Assasin	72	Alien 3	82
Beast 3	- 72	Dinosaurs	82
Clik-Clak	72	Faceball 2000	86
Das schwarze Auge	79	Space Football	86
History Line 1914-18	82	Spanky's Quest	90
Humans	72	Super Mario Kart	88
Indiana Jones 4	72	Taz-Mania	82
Knightmare	62	Wimbledon	86
MC Donaldsland	72	Wings 2	82
Motorhead	62		
Risky Woods	66		
Sensible Soccer	74	Clue Book	
Spellcasting 301	69	Ultima Underworld,	
The Terminator 2029	67	Teil 1	92

Verlag Markt & Technik **Redaktion Power Play** Hans-Pinsel-Str. 2 8013 Haar bei München Wizkid (Amiga)

Wie man sein Taschengeld elegant aufbessert, erzählt uns Steffen Kramer aus Erfurt. Ihr solltet alle fünf Lebenspunkte und mindestens 100 Goldstücke haben. Sammelt jetzt alle Noten, um in den Shop zu kommen. Dort kauft Ihr den "Stern" und siehe da, man muß die hundert Märker nicht bezahlen, sondern bekommt sie automatisch in die eigene Tasche. Das könnt Ihr so oft wiederholen wie Ihr möchtet.

Motorhead (Amiga)

Hilfe für alle Metal-Fans von Chris Koch aus Langenhagen. Geht mit F1 in den Pausenmodus und tippt "Bomber" ein. Der Cheatmode ist aktiviert. Ein Druck auf die "\*"-Taste und alle Gegner werden beseitigt. Ist kein Gegner auf dem Schirm, kommt man so in den nächsten Level.

"Return" füllt wahlweise die Waffenspeicher.

DES MONATS

#### **Knightmare**

Tony Crother's 3-D-Rollenspiel ist für Frank Ristki aus Borken kein Problem. Gut für uns, denn hier sind seine Karten und Hinweise.

Level 0:

Level 0 ist der Verteiler zu den einzelnen Abschnitten der Burg. Im Wald findet man Nahrung in Form von herumhoppelnden Kaninchen. Dem Wächter von Level 1 gibt man den geforderten Zweig. Ansonsten sollte man den Wald nach allen Gegenständen abgrasen, aber (noch) nicht mit dem "Iron



Hallo, liebe Wizardry-7-Spieler, wo sitzt Ihr gerade • fest. Seid Ihr in Munkharama · auf den Gummibären ge-• stoßen, sucht Ihr die Hexe mit der goldenen Nase, ist Euch der grüne Drachen auf den Fersen? Habt Ihr es etwa schon bis "Sky City" gebracht und steht vor der verschlossenen Raumschiffschleuse oder fehlt Euch der Zugangs-· Code zum Computerter-• minal in New-City? Gibt es iatsächlich in ganz Deutschland keinen Crusader, der Vi Dominae und dem Dark Savant das dunkle Handwerk · gelegt hat. Eine Komplettlösung mit Karten und allem Drum und Dran, ist ein sicherer Kandidat für eine fette Geldprämie. Haltet Euch

ran. Wenn nicht bald eine Lösung eintrudelt, greifen Michael und ich selber zur Feder.

Der gleiche Aufruf gilt natürlich auch für den nicht Rollen-spielenden Rest der Computerwelt. Inzwischen • dürften bei Euch die letzten • ver-Weihnachtskalorien braucht sein und alle neuen Spiele sind installiert. Was gibt's deshalb für einen besseren Start in ein neues aufregendes Spielejahr, als eine • Lösung in der POWER PLAY zu veröffentlichen. Knut und ich warten auf Eure Kunst- • werke

Viel Spaß wünscht wie immer.

Voler-

ständen zu belegen, um die Löcher zu schließen. Im "Warp Maze" sollte man sich nicht mit den Teleportern aufhalten, sondern gleich durch die imaginären Wände gehen. Der weitere Weg ist nicht weiter schwierig, man muß nur zwei weitere "Gold Keys" finden, um den Weg nach oben freizumachen. Dort findet man den "Cup of Life" und man ist mit diesem Level fertig.

Level 3:

Bei "Only push the Right Ones" die Wände auf die in der Karte angegebenen Positionen schieben, die beiden Bodenplatten öffnen und die Türen schließen. In "You make the Fire, Can You Stop it?" sind die Knöpfe zu drücken um insgesamt vier der Feuerspucker aufzuhalten. Hinter der vierten durch einen "Iron Key" geöffneten Tür lauert ein Geist, der nur durch "Dispell" beseitigt werden kann. Danach geht's die Leiter hoch. Auf dieser Ebene findet man in einer Ecke viele Teleporter; hier sei wieder auf die Karte verwiesen. Das andere Problem ist "When a Well is not a Well", das man folgendermaßen übersetzen kann: "Wann geht es einem Brunnen

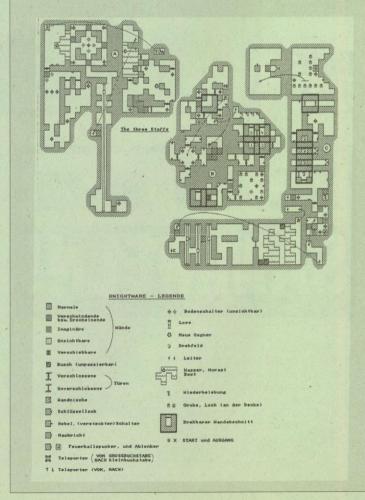
Key" die Tür öffnen, da die Gegner für Anfänger zu stark sind. Man findet dort außer den Gegnern nur eine Schaufel, mit der man den Boden umgraben kann und dadurch Nahrung in Form von Äpfeln findet.

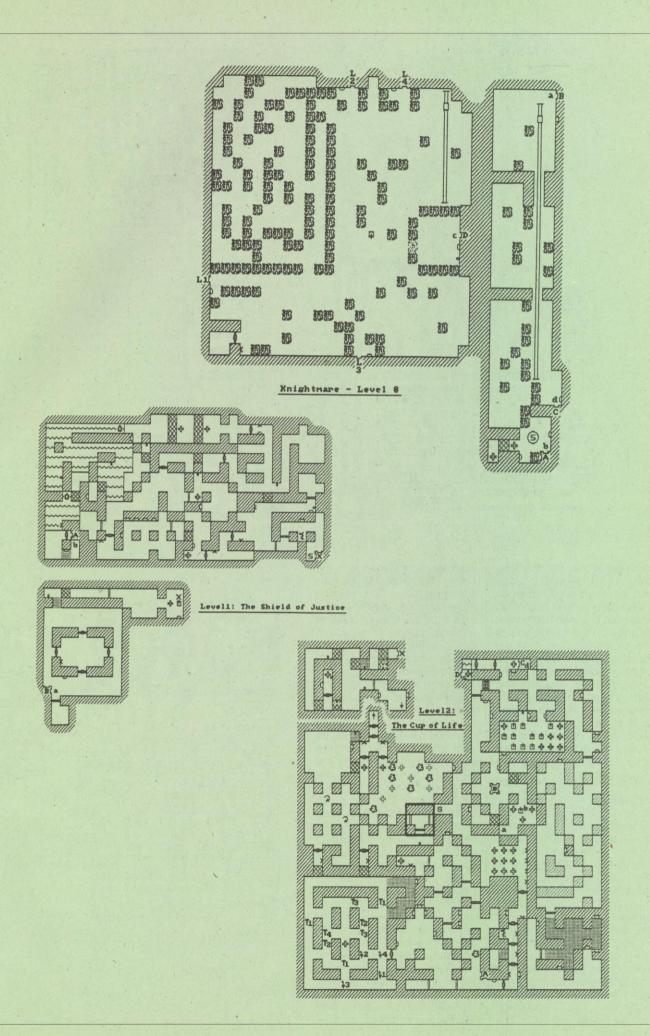
Level 1:

Dieser Level ist nicht weiter schwierig, also betätigen wir nur alle Schalter, öffnen die Türen und plätten die Monster. Am Ende erhält man den "Shield of Justice". Dann läßt man sich durch das Loch im Boden fallen und steht wieder in Level 0 (die Stelle ist durch ein Loch in der Decke gekennzeichnet). Wenn einem der Schild zu schwer ist, kann man ihn auch irgendwo liegenlassen (das gleiche gilt auch für alle anderen Gegenstände). Das einzige Teil, was zum Beenden des Spiels wirklich notwendig ist, ist die "Crown of Glory".

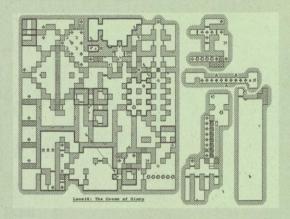
Level 2:

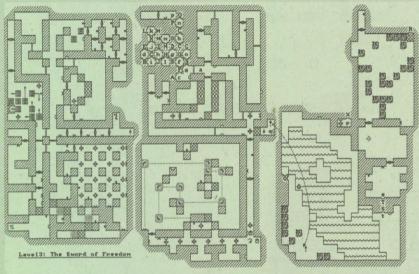
Bei "The Mystic Door" muß man Gegenstände von links und rechts durch den Teleporter werfen, dann öffnen sich die Wände und man findet einen "Gold Key". In den "Mystic Chambers" lassen sich drei weitere Exemplare finden. Bei "Holy Moly" sind nur verschiedene Druckplatten mit Gegen-





2/93



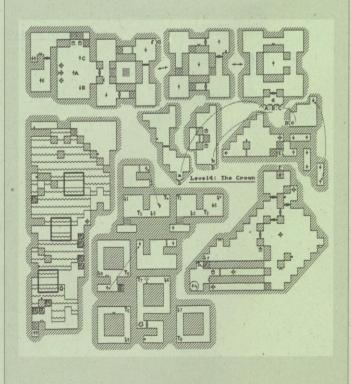


nicht gut" (oder so ähnlich). Was macht man also? Man heilt den Brunnen durch einen "Heal"-Spruch. Nun kann man durch den Brunnen nach unten gelangen. Hier trifft man auf einen Gegner, dem man die "Coin" gibt, die man vorher in "Hunt for Gold" ergattert haben sollte. Ab hier sollten keine allzu großen Schwierigkeiten mehr auftauchen und alsbald heißt es dann "Well done, the Sword ist Yours". Das Schwert ist eine der mächtigsten Waffen im Spiel, deshalb sollte man es behalten.

#### Level 4:

Dieser Level ist sehr umfangreich und wenn man hier an einer Stelle nicht weiterkommt, sollte man es woanders versuchen. Die Türen der "Training Rooms" auf jeden Fall schließen, da sonst immer neue Monster in den Räumen auftauchen. Im "Conveyer of Life" den "Spanner" werfen, so schaltet sich das Teleportfeld aus und man kann weiter. Aber Vorsicht, es wartet ein ziemlich starker Gegner (versucht es mit "Dispell" und draufhauen). Bei "Target Practice" ist die auf der Karte ge-

kennzeichnete Bodenplatte mit einem Gegenstand zu beschweren. Das Wasserloch kann man überqueren, wenn man nicht zu schwer beladen ist (man muß nicht unbedingt alle Sachen ablegen, nur schnell genug rüberhuschen). Die Bodenplatte hinter der Tür öffnet alle anderen Türen, hinter denen schon die Gegner warten. Im Raum links oben auf der Karte (mit den Drehfeldern und den Druckplatten) ist auf die gekennzeichnete Druckplatte der gefundene Ast ("Twig") zu legen, um die Wand zu öffnen. Im Abschnitt mit den vielen Geistern (nach den drei drehenden Mauerabschnitten) sind die Türen hinter den Gruben folgendermaßen zu öffnen: Vor die Grube stellen, Zauberspruch "Open", Gegenstand auf die Bodenplatte werfen -> Grube geschlossen. So muß man dreimal verfahren und hat dann auch diesen Unterabschnitt geschafft. Weiter geht es dann an der Leiter, die mit der "Vier" gekennzeichnet ist. In diesem Abschnitt geht es hauptsächlich darum, eine Unterqueste nach den drei "Staffs" zu bestehen.



#### Staff A:

Man muß die Druckplatten in alphabetischer Reihenfolge betreten (Alphabet->Breaches->Closed->Doors), um den Mauerabschnitt im Süden verschwinden zu lassen. Nachdem man den "Gold Key" aus dem unteren Abschnitt geholt hat, muß man nur noch ein paar Gegner bekämpfen und erhält am Ende den ersten Stab.

#### Staff B:

Bei "Goldy Locks" muß man jeweils eine "Coin" durch die Gitterstäbe werfen, um den Mauerabschnitt zu drehen. Der erste Teil dürfte nicht so schwierig sein; der zweite ("Dizzy Rooms") hat es allerdings in sich. Als Hilfestellung ist auf der Karte angegeben, welcher Schalter zu welchem Mauerabschnitt gehört. Man sollte hier auf jeden Fall speichern, da man bei einem Fehler (Schlüssel ins falsche Schlüsselloch) nicht mehr weitermachen kann. Man muß ausprobieren, was man zuerst mit welchem Schlüssel öffnen darf. Hat man das geschafft, ist der Weg zum zweiten Stab nicht mehr weit.

#### Staff C:

An den Stab zu kommen, ist hier eigentlich nicht das Problem, sondern hier wieder herauszukommen. Durch die drehbaren Mauerteile zu kommen, ist nicht übermäßig schwierig. Wenn man weitergeht, kommt zum Schluß ein Raum mit vielen Gruben. Eine der Gruben kann man schließen, indem man auf die Bodenplatte vor. der verschwindenden Wand einen Gegenstand wirft. Die Mauer läßt man dann durch den Schalter verschwinden. Spätestens hier sollte man noch einmal speichern, denn man muß nun in den Keller, in dem eine Menge Monster warten! Man bewegt den Schalter an der Mauer und stellt sich wenn möglich - in die Nische vor den Teleporter. Sollte man zu angeschlagen sein, verkrümelt und heilt man sich. Irgendwann hat man dann alle Monster besiegt und erhält vom Drachen den "Bronze Key", den man benötigt, um aus diesem Abschnitt zu verschwinden.

Hat man alle Stäbe, kann man weiter zu den "Private Pools". Hier schippert man auf dem Wasser und nimmt am



Ende einer Hexe einen "Iron Key" ab. Mit diesem kann man dann einen weiteren Burgabschnitt besichtigen, in dem man Dämonen begegnet. Diese Viecher sind sehr schnell und vertragen eine Menge Schläge, aber nichtsdestotrotz, da muß man durch. Hat man sich durch den nachfolgenden Abschnitt gekämpft, kann man zurück zum Hauptlevel. Hier sollte nun eine weitere Mauer verschwunden sein, so daß man jetzt in den Abschnitt direkt im Norden von Leiter vier

gehen kann. Nachdem man ein paar weitere Dämonen erledigt hat, geht man durch den Teleporter B und steht in dieser Gegend Lord Fear persönlich ge-

Habt Ihr ihn besiegt, läßt er freundlicherweise die "Crown of Glory" liegen. Damit ist es fast geschafft. Nun noch zurück zum Ausgangspunkt, die Krone bei "Return the Crown here" auf die Bodenplatte legen und sich dann auf die letzte Bodenplatte stellen - und es ist vollbracht!



Vertrieb Deutschland: Dongleware Verlags GmbH Postfach 11 63

W-6903 Neckargemünd

Telefon (0 62 23) 87 40 + 72 113 Fax und BTX (0 62 23) 87 40

Händleranfragen erwünscht.

Tricks und noch mehr Zaubersprüchen kostet Sie schlappe 60.- DM. Bestellen Sie noch heute.

Oxyd erhalten Sie im Fachhandel, über Public-Domain Versender oder direkt bei uns. Die Diskette kostet 5.- DM in Briefmarken (System

angeben). Buchversand per Nachnahme (zzgl. 10.- DM Porto) oder per Verechnungsscheck.

Vertrieb Schweiz:

Bossant-Soft Postfach 51 46 CH-6020 Emmenbrücke

Telefon (0 41) 45 82 84 Fax (0 41) 45 92 84

#### DEUTSCHES LÖSUNGSHEFT FÜR



#### WIZARDRY

-Crusaders of Dark Savant-

mit allen Karten

DM 27,-

+ VS-Kosten: NN 10,- · Vorkasse 4,-

Lösungsservice Berry • Tel. 0911/7905102 Poppenreutherstr. 3 • 8510 Fürth

Die Profis bei Problemen mit schweren Rollenspielen

#### **Lösungsservice Berry & Strothe**

#### DEUTSCHE KOMPLETTLÖSUNGEN inkl. PLÄNE

- \* Amberstar

  \* Fate-Cates of Dawn (DM 39,-)

  \* Lure of the Temptress

  \* Dungeon Master

  \* Chaos strikes back

  \* Dragonflight

  \* Indiana Jones 3 + 4

  \* Bane of the Cosmic Forge

  \* WIZARDRY 7

- Legend of Kyrandia Legend of Kyrandia Monkey Island 1 + 2 Ultima 5-7 Ultima Underworld Prophecy of the Shadow Bards Tale 3 THE SUMMONING

- Might & Magic 3
  MIGHT & MAGIC 4
- Elvira 1 + 2 Legend of Faerghail Space Quest 4
- Eternam Planets Edge demnächst

ndkosten, NN DM 10.-, Vork, VS DM 4.

Bestellung rund um die Uhr bei: Lösungsservice RICHARD BERRY

Tel.: 0911/7905102

#### **Risky Woods**

Die Wälder sind gar nicht mehr so risikoreich, wenn Ihr den Karten von Thomas Pawlik aus Düren folgt.

Stage 1: The Mountains

Am Anfang sollte man möglichst viele Münzen einsammeln. Später, wenn man diesen Level sehr schnell durchspielen kann, sollte man ihn nicht ohne mindestens 250 betreten. Um die Zeit muß man sich wenig kümmern, da hier fast überall Extra-Times verteilt sind. Profis beenden diesen Level mit 450-600 Münzen und ca. 30 Sekunden Zeit. Im Shop sollte man nach Möglichkeit doppeltes oder dreifaches Fire kaufen. Für das restliche Geld füllt man die Energie auf.

Stage 2: The Village

Hier gibt es nichts besonders Erwähnenswertes. Sollte man am Ende dieses Levels genug Zeit haben, stellt man sich unter den Fiesling vor dem letzten Aufzug und zerstört alle Feinde, die von oben oder von vorne kommen. Profispieler sollten diesen Level mit etwa 200 Münzen beenden. Im Shop deckt man sich mit Bumerang, x2 oder x3 ein. Sollte man nur Geld für Power x1 zur Verfügung haben, kauft man sich besser Axt Power x2.

Stage 3

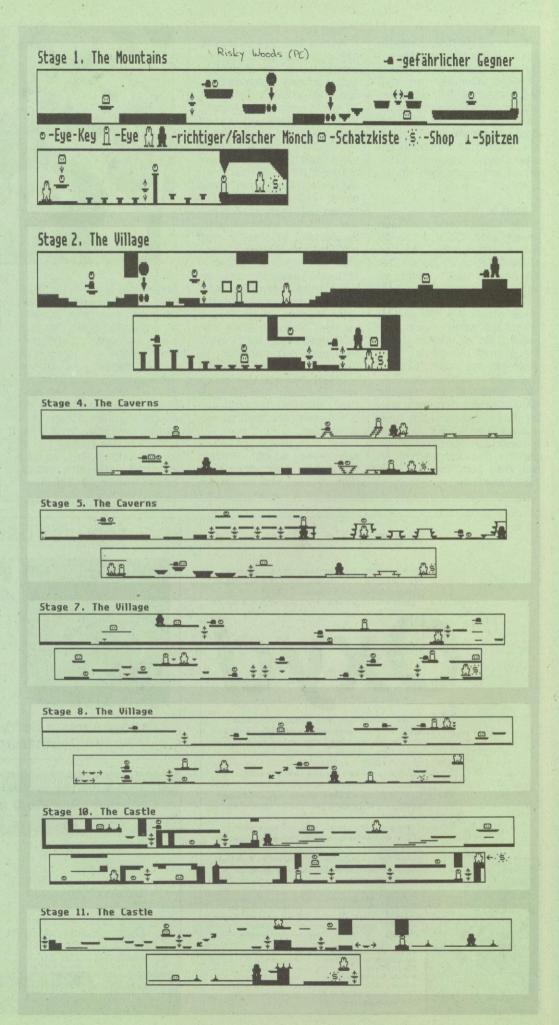
Hat man Bumerangs, gibt es hier eine gute Taktik. Man stellt sich ganz einfach mit dem Rücken zum Endgegner und feuert die Bumerangs ab. Diese fliegen einen Bildschirm weit, kehren zurück und treffen den Endgegner. Mit der Axt ist es schwieriger, da man die ganze Zeit springen muß. In beiden Fällen muß man sich vor den Schüssen in acht nehmen. Experten räumen hier bis zu 300 Münzen ab.

Stage 4: The Caverns

Hier gibt es keine Besonderheiten. Man sollte den Level mit ca. 100 Münzen verlassen. Im Shop versorgt man sich mit Äxten und Energie.

Stage 5: The Caverns

Den ersten Eye-Key bekommt man, indem man zum
dritten Aufzug läuft und dann
auf der obersten Plattform bis
zum Eye-Key durchgeht. Beim
zweiten Mönch braucht man
das Auge nicht zu öffnen (man
kann hindurchschießen, wenn
man Axt oder Bumerang hat).
Im Shop kauft man sich Axt



Power x2 oder Power x3. Selbst Profis sammeln in diesem Level nur 100 bis 150 Münzen.

Stage 6

Für diesen Endgegner gibt es keine bestimmte Taktik: Feuern, Ausweichen und Zerstören bringt uns ans Ziel. Man sollte diesen Level mit etwa 150 Münzen verlassen (es dürfen aber auch bis zu 200 oder 300 sein). Falls man keine Äxte mehr hat, versorgt man sich im Shop mit neuen.

Stage 7: The Village

Hier gibt es keine besonderen Tricks. Man sollte den Level mit ca. 100 Münzen verlassen (Profis mit ca. 200). Im Shop kauft man sich wieder Axt und Energie.

Stage 8: The Village

Den vierten Eye-Key muß man sehr schnell nehmen, da man sofort teleportiert wird, ohne es verhindern zu können. Profis erhalten in diesem Level das neunte (und letzte) Leben und gehen mit ca. 100 Münzen aus ihm heraus. Anfänger und Fortgeschrittene sollten nicht auf Münzenjagd gehen. Im Shop kauft man sich wieder Äxte und Energie.

Stage 9

Man muß den Endgegner bis zum Ende des Scrollings jagen und sich dann in die Mitte des Bildschirms stellen. Nun braucht man nur noch zu springen und zu feuern. Achtung: Man sollte nicht wild herumlaufen - das macht dem Endgegner nämlich Angst und er verschwindet hinter dem Bildschirm, wo er vor Euren Schüssen sicher ist.

Stage 10: The Castle

Dieser Level ist einer der schwersten in diesem Spiel. Man sollte auf keinen Fall auf Münzen spielen, aber es ist natürlich nicht schlecht, wenn man am Ende ca. 50 davon besitzt. Die rollenden Steine zerstört man am besten mit Axt Power x3. Sollte man Münzen besitzen, erneuert man seine Energie damit. Spieler, die den nächsten Level gut kennen, sollten im Shop keine Münzen ausgeben, sondern diese für eine bessere Waffe im letzten Level aufheben.

Stage 11: The Castle

Dieser Level ist nicht übermäßig schwer; man sollte ihn mit mindestens 140 Münzen beenden (es sei denn, man besitzt eine Waffe mit Power x3).

Im Shop verkauft man die Äxte, die man noch übrig hat und kauft sich Fire (möglichst Power x3) und Energie.

Stage 12

Dieser Endgegner ist recht leicht zu besiegen; unter der Bedingung, daß man eine Waffe mit Power x2 oder x3 und Energie hat. Man läuft einfach so schnell wie es nur geht zum Endgegner, springt auf die Plattform und ballert so schnell es geht auf seinen Kopf. Nach diesem Level kommt ein allerliebstes Endbild und man darf neu anfangen!

# The Terminator 2029

Dimo Schulze aus Berlin übte sich erfolgreich im Terminieren und gibt wertvolle Kampftips an uns weiter. Der Handlungsablauf beim *T2029* ist ähnlich wie bei *Wing Commander*, d.h. wenn man eine Mission nicht schafft, dann bekommt man beim nächsten Mal

eine leichtere Aufgabe und löst dadurch das Spiel auf einem anderen Weg.

Mein Lösungsweg basiert auf der Erfüllung aller Aufgabenstellungen jeder Mission. Es müssen also alle Aufgaben in jeder Mission erfüllt werden, um meinen Lösungsweg als Hilfe anzusehen.

Noch ein Wort zu den Beförderungen und den Waffenentwicklungen: Befördert wird man nicht nur für die Erfüllung primärer Ziele, man muß auch schon ein paar Opportunisten zusätzlich erledigen, um einen Rang höher zu steigen und damit die Möglichkeit neuer Waffen zu bekommen. Man sollte dafür sorgen, daß man nach jeder Mission befördert wird.

Bei den Waffen habe ich herausbekommen, daß die PPT's am besten sind. Damit kann man zu 99% alles erledigen. Als defensive Waffen sollte man immer ein Auto-Doc und ein Comp-Tech mitnehmen, sofern vorhanden. Raketen sind meines Erachtens unbrauchbar, da es zu lange dauert, bis sie auf ein Ziel "eingelockt" haben.

Mission 1:

Zuerst zum Punkt 15, 16 begeben und die Relay-Station vor Hunter/Killer schützen. Abwarten, bis das O.K. vom HQ kommt und dann nach 25. 28 gehen, um in den Underground Complex Level 1 zu gelangen. Von dort zum Eingang Level 2 gehen, 25, 110. Der zu bergende Epsilon Telemetry liegt am Punkt 82, 64. Danach zurück zur Oberfläche zu Punkt 25, 2. und die Belohnung abholen.

Mission 2:

Zerstören der Relay
Tower 1 und 2 an den
Punkten 5, 108 und 43, 108.
Danach das Comm Grid Epsilon mit Proximity Minen zerstören (Punkt 23, 111).
Zurück zum Punkt 25, 1.

#### Mission 3:

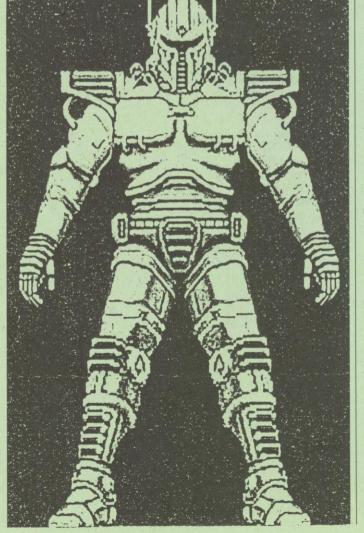
Zuerst zu Sgt. Hendrick begeben (Punkt 10, 41). Am selben Punkt den Rescue Beacon anwenden. Dort bekommt man den Zutrittscode für den Underground Complex Omega-1. Jetzt zum Punkt 16, 47 und den Code anwenden. Der Zugang zum Level 2 liegt am Punkt 1, 106. Zugang zu Level 3 bei 108, 67. Von hier zum Punkt 82, 26 gehen und den EM Scanner. den Diatomic Scan und den Locator Beacon benutzen. Zurück zur Oberfläche zu Punkt 25, 1.

#### Mission 4:

Diese Mission muß innerhalb von 18 Minuten durchgeführt werden. Zum Punkt 25, 111 begeben und den Code 38473-Enable anwenden, um in den Underground Complex zu gelangen (den Code bekommt man via Commlink auf den Weg zum Eingang). Von hier zum Punkt 9, 169 gehen und den Defense Grid zerstören. Zurück nach oben zu Punkt 25, 0.

#### 1. Mission 5:

Zu den Punkten 37, 13 sowie 37, 34 und 10, 13 begeben und dort die Satellitenanlagen zerstören. Danach die darunter liegenden Data-CDs mitnehmen. Jetzt den Sentinel Tower am Punkt 10, 41 zerstören, die darunter liegende Gamma Access Card mitnehmen und am Punkt 10, 46 be-



#### Computersoftware Junker Telefon 06029/7192

в			
	Artikel	AM	PC
ĺ	1869	76,90	89,90
	A.T.A.C. A 320 Airbus	92 00	94,90 99,90
	Abandoned Places	82,90	76,90
	Addams Family	64,90	
	Air Warrior Aquatic Games	76,90 64,90	89,90
	B.A.T. 2	82,90	89,90
	Battle Isle B.C. Kid	76,90 64,90	89,90
	Beast III	64,90	-
	Bug Bomber Bunny Bricks	64,90 59,90	89,90
	Cäsar	64,90	69,90
	Captive Map Gen.	-	76,90 39,90
	Cool World	59,90	-
	Crazy Cars 2 Crazy Cars 3	29,90 64,90	29,90
	Curse of Enchatia	76,90	76,90
	Das Schwarze Auge Dojo Dan	82,90 64,90	89,90
ì	Dominium	64,90	76,90
	Dream Team Dungeon Master	64,90 69,90	64,90 76,90
	Dynablaster	69,90	76,90
i	Elvira 2 Adventure	64,90	89,90 76,90
	Elysium Eple	69,90	82,90
	Eye of Beholder 2	82,90	89,90
	Falcon Collection Fighter Duel Pro	49,90 59,90	
	Future Wars	29,90	29,90
	G Loc Gemfire	64,90 64,90	82,90
	Gobliins 2	64,90	76,90
ļ	Grand Prix F. 1 Hexuma	82,90 89,90	99,90 89,90
Ì	History Line		89,90
	Humans Indiana Jones 4 Adv.	64,90	64,90 99,90
	Indiana Jones 4 Act.	64,90	76,90
	Jet Fighter 2 Pack Kaiser	99,90	59,90 99,90
	Kings Quest 6	-	89,90
	Laura Bow 2 Lethal Weapon	59,90	89,90 64,90
	Links	82,90	94,90
	Links 386 Pro Lords of the Rings	76,90	99,90 82,90
	Lords of the Rings 2	70,50	82,90
	Lure the Tempress Mad TV	76,90 76,90	82,90 89,90
	Magic Pockets	64,90	69.90
-	Mega Sports	64,90 89,90	89,90 89,90
	Monkey Island 2 Pacific Island	69,90	76,90
	Patrizier	76,90	89,90
١	Perfect General Pinball Fantasies	82,90 64,90	89,90
	Push-Over	64,90	69,90
1	Rampart Story 3	64,90	76,90
Ì	Regent	76,90	-
	Robocop III Sim City Collection	64,90	64,90 99,90
	Sim City Collection Space Max	69,90	76,90
ı	Special Forces Stalingrad	84,90 64,90	94,90
	Stone Age	64,90	64,90
ı	Super Tetris SWOTL	80,90	84,90 89,90
	SWOTL Zusatz je		49,90
	Theatre of War Ultima Underworld	69,90	89,90 89,90
1	Utopia	69,90	89,90
	Utopia - New World	49,90	3
	Vroom Datadisk Ween	49,90	76,90
١			

#### PC- und AMIGA-Spiele schon ab 19,90 DM

Beachten Sie unsere nächste Anzeige in der Ausgabe Power Play 04/93

Lösungen: DM 29,90

Konsolen und andere Systeme auf Anfrage!!

Versandkosten: NN 9,00, VK 4,00 Frei ab DM 100,-

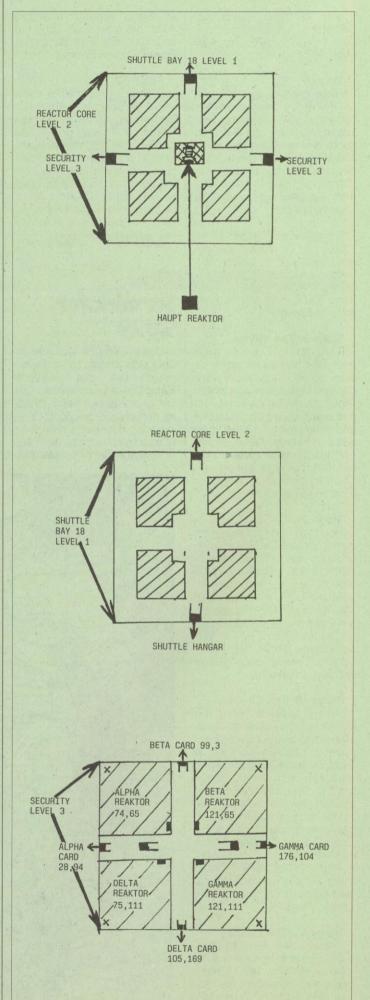
Kilianstr. 9, 8752 Gunzenbach Telefon 06029/7192



#### Nachnahme DM 7.50 Ausland DM 12.50 Vorauskasse / Stammkunden DM 4.50 0000000000000000 WORLD HOCKEY LEAGUE 000000 MANAGER Direkt vom Hersteller! Der EISHOCKEY-MANAGER für alle AMIGAS ab 1 MB Die Herausforderung fur alle Fans von Sportsimulationen! Mit den üblichen Features o und mehr : - EDITOR zum ändern von Namen und Trikotfarben ! - Realistische Stadionatmosphäre - Original Teams aus den besten Ligen der Welt! und ... und ... und ... Zum Preis von NUR 59 DM 0000 (DEMO für 10 DM Vorkasse) S S S S N SAYONARA SOFTWARE Altenstädterstr.14 6361 Niddatal 4

Telefon 06187 / 26498

000000000000000



nutzen. Eingang Level liegt am Punkt 1, 106. Zu Level 3 kommt man an Punkt 108, 67. Vom Level 3 zum Punkt 69, 36 begeben und den T.D.E. zerstören. Return to surface point 25, 1!

#### Mission 6:

Diese Mission muß man ebenfalls in 10 Minuten absolviert haben. Zum Punkt 143, 17 begeben und in den Underground Complex gehen. Auf Level 1 zum Punkt 140, 83 gehen und den Viral-X Virus benutzen. Außerdem noch den Nexus Control und den Launch Control zerstören (sie befinden sich im gleichen Raum). Zurück zur Oberfläche 4, 21.

Mission 7 (Final Mission):
Man ist jetzt mit einem Shuttle
zu Sky Nets Space Platform geflogen, um sie zu terminieren.
Man fängt im Shuttle Ray 18Level an. Jetzt sofort ins Securi-

ty-Level begeben, dort aus den Nebenabschnitten die Access Cards holen und damit die Schleusen zu den vier Reaktoren öffnen. Die Reaktoren zerstören und dann ins Reactor Core-Level gehen, um dort den Detonator am Hauptreaktor zu benutzen. Jetzt hat man noch 30 Sekunden Zeit um zum Shuttle Hangar auf dem Shuttle Bay 18-Level zu kommen. Ärgert Euch nicht, wenn es Euch nicht gleich gelingt; ich habe auch ein paar Anläufe gebraucht.

Hat man das geschafft, ist Sky Net vernichtet und Ihr könnt Euch auf die Abschlußsequenz freuen. Schafft man es jedoch nicht, dann gibt es auch eine Sequenz (nämlich die Vernichtung der Menschheit).

Die Koordinaten für die Access Cards kann man aus der Grafik entnehmen. Sucht Euch das Ziel für die Terminierung aus, aber seid schnell!

#### Spellcasting 301

Armin Stöter aus Passau wandelt auf Ernie Eaglebeaks Spuren. Wer die meisten Hasen aufreißt, der gewinnt.

Der dritte Teil der Spellcasting-Reihe spielt sich in Fort Naughtytail (angelehnt an Fort Lauderdale) ab, wo sich jedes Frühjahr Studenten aller Universitäten treffen. Im Mittelpunkt stehen Strand und Parties.

Auch Ernie ist mit anderen seiner Bruderschaft dort vertreten. Leider bekommen sie am Strand Ärger mit den Jungs von Getta Lodda Yu der St. Weinersburg Academy of Magic. Es kommt zu einem Wettstreit in den verschiedensten Disziplinen. Die unterlegene Universität wird für die nächsten fünf Jahre vom Strand verbannt. Das kann Earnie natürlich so nicht hinnehmen, man denke nur an die vielen hübschen Mädchen und deren Strandmode...

Saturday:

Heute findet die Anreise nach Fort Naughtytail statt, wo dann die Ausgangsbedingungen für den Wettkampf mit den Studenten mit Getta Lodda Yu (in Zukunft immer Glys genannt) geschaffen werden. Außerdem werden noch einige allgemeine Vorbereitungenm getroffen. Das Spiel beginnt mit einem Traum: das Spellbook nehmen, dann warten, bis die Frau erscheint und mit ihr reden, bis ein neuer Spell

(Woo Spell) im Spellbook ist. Diesen Spell casten und dann mit der Frau...

Wenn der Traum vorbei ist, bis auf die Trophy alles nehmen. Vor dem Haus ist ein fliegender Teppich, auf den man sich setzt und wartet, bis alle da sind und ebenfalls sitzen. Dann den Anweisungen im Handbuch folgen.

Über Fort Naughtytail muß man alle Gegenstände einzeln vom Teppich werfen, man findet sie aber später wieder. Nach der Landung den anderen ins Hotel folgen. Zimmer 17 liegt im Keller (Ground), also im Aufzug G drücken. Dort angekommen den Mantel (Cloak) ausziehen und ab an den Strand und warten.

Wenn die Glys auftauchen, gibt es eine kleine Auseinandersetzung, die durch Gewichtheben entschieden wird. Wenn Moe an der Reihe ist, die Gewichte (Small, Medium und Large Barbell) zu heben, wird er mit dem Frimp-Spell etwas unterstützt.

Nachdem er gewonnen hat, schlägt jemand einen richtigen Wettstreit vor und erklärt gleich den Ablauf.

Als nächstes brauchen wir etwas Geld. Im Souvenir Shop gibt es einen UPPSSY-Spell zu kaufen. Dieser wird durch Öffnen der Spellbox ins Spellbook übertragen.

Damit geht es zum Casino (liegt im Zentrum des Dorfes), wo der neue Spell gleich aufs Casino angewandt wird. Jetzt auf jeden Fall speichern und dann im Casino Ruelotto spielen, dabei immer auf die 6 set-

#### KaroSoft

Jürgen Vieth

#### AMIGA

869, komplett deutsch	75,50	Lure of the Temptress, kompl. dt.	64,00
irbus A 320, komplett deutsch	99.00	MAD TV, komplett deutsch	74.50
rcher McLean's Pool, Anltg. deutsch	55.00	MAD TV - Datadisk kpl. deutsch	28,00
	105.00	Megafortress, Anltg, deutsch	69.00
	129.50	Might & Magic III, komplett deutsch	74,50
.T.A.C. Handbuch deutsch	+ a. A.	Monkey Island, kompl. deutsch 1 MB	74.50
17, Handbuch deutsch	+ a. A.	Monkey Island II, kompl. deutsch	85.00
AT II, komplett deutsch	81,50	Nigel Mansell, Anleitung deutsch	59.00
attle Isle/BIsle Data/kpl. dt. 74,50		No Second Price, Anleitung deutsch	61,50
unmdesliga Manager prof.	74.50	Patrizier, komplett deutsch	75,50
ampaign, komplett deutsch	64,00	Perfect General, deutsch	82,50
astle of Dr. Brain, komplett deutsch	69,00	Pinball Dreams, Anleitung deutsch	57,00
ivilization, komplett deutsch	82,50	Pinball Fantasies, Anl. deutsch	61,50
ombat Classics, (F15II/688/T. Yank.) dt.	64.00	Police Quest III, komplett deutsch	69,00
ool World, deutsch	74.50	Populous 2 inkl. Challenge, dt.	75,50
urse of Enchantia, deutsche Vers.	89,00	Populous II Challenge (Datadisk)	35,00
ytron, Anleitung deutsch	64,00	Push Over, Anleitung deutsch	64,00
arkmere, deutsch	+ a. A.	Railroad Tycoon, kpl. deutsch 1 MB	79,50
. Schwarze Auge, 1,5 o. 1 MB kpl. dt.	79,50	Rampart, Handbuch deutsch	69,00
ungeon Master m. Chaos Str. Back, dt.	64,00	Reach for the Skies, Handbuch deutsch	67,00
Ivira II, komplett deutsch 1 MB	61,50	Red Baron, komplett deutsch 1 MB	69,00
ye of the Beholder II, kpl. dt.	85,00	Red Zone, Anleitung deutsch	55,00
ire & Ice, Anleitung deutsch	55,00	Rome, deutsch	67,90
rand Prix (Formel 1) Handbuch dt.	79,50	Sensible Soccer Anl. deutsch	55,00
unship 2000, Handbuch deutsch	82,50	Silent Service II 1 MB, Handb. dt.	79,50
exuma, komplett deutsch	89,00	Silly Putty, Anleitung deutsch	55,00
istory Line, komplett deutsch	79,50	Sim Ant, komplett deutsch	88,50
umans, komplett deutsch	64,00	Space Shuttle, komplett deutsch	64,00
aiser, Comp. u. Brettspiel, kpl. dt.	99,00	St. Thomas, Handbuch deutsch	74,50
GB, komplett deutsch	64,00	Tomato Game, Handbuch deutsch	67,50
ndiana Jones III, komplett deutsch	69,00	Tornado, Handbuch deutsch	+ a. A.
idiana Jones IV, komplett deutsch	85,00	Ultima VI, Anleitung deutsch	71,50
ings Quest V/Space Quest IV u. Larry III,	00.00	Waxworks, komplett deutsch	64,00
ompl. deutsch, Sonderp. sol. Vorrat	39,00	Wing Commander I, komp. deutsch	89,00
arry V, komplett deutsch	69,00	Wizkid, Anleitung deutsch	64,00
egend of Kyrandia, kompl. deutsch	64,00	WWF 2, Anleitung deutsch	55,00
ionheart, komplett deutsch	+ a. A.	Zool, Anleitung deutsch	57,00
otus Turbo Challenge 3, Anltg. dt.	55,00	X-Copy Tools (neue Vers.) m. Hardware	86,50

#### MS-DOS

669, komplett deutsch Train, komplett deutsch	89.00	Patrizier, komplett deutsch	89,00
Train komplett deutsch	95.00	Pinhall f Windows	79.50
ces of the Pacific (386) Handbuch dt.	79,50		79.50
ac of the Pacific Miceian Dick	40.00	Quest for Glory III, komplett deutsch	79.50
rbus A 320, komplett deutsch (386) ncient Art of War, Handbuch deutsch T.A.C. Handbuch deutsch	99.00	Railroad Tycoon, dt. Handbuch	94.50
ocient Art of War Handbuch deutsch	89 00	Reach for The Skies, Handbuch deutsch	69.00
icient Art of War, Handouch deutsch T.A.C., Handbuch deutsch IP, deutsche Version A.T. II, komplett deutsch undesliga Manager rpof. Irning Steel, Handbuch deutsch impaign, komplett deutsch irreier at War. stelles II, Handbuch deutsch irreier at War.	89.00		79.50
TP deutsche Version	112 50		49.00
A T. II. komplett deutsch	89 00	Rome, komplett deutsch	83,50
indeslina Manager rnof	74 50		
urning Steel Handhuch deutsch	89.00	P 38/P 80 für SWOTI	33 90
amnaign komplett deutsch	75.50	Secret Weapons of the Luftwaffe P 38/P 80 für SWOTL HE 162 u. Do 336 für SWOTL Je Sherlock Homes, kompl. deutsch Silent Service II, Handb. dt. Sim Ant, komplett deutsch Sim Earth, komplett deutsch Space Quest IV (AR kompl. deutsch Space Quest IV, komplett deutsch St. Thomas, Anitg, dt. Star Control 2, deutsch	30 00
ar & Driver komplett deutsch	88 00	Sherlock Holmes kompl deutsch	3 4
arriers at War	69.50	Silent Service II. Handh. dt	82 50
estles II. Handbuch deutsch	83 50	Sim Ant komplett deutsch	88 50
nessmaster 3000 ( auch Windows-Vers.)	79.50	Sim Farth komplett deutsch	95.00
Aircraft Flighttrainer 2.2 kml dt	88 90	Sim Life, Handbuch deutsch	76.50
vilization, komplett deutsch	95,00 95,00 89,00	SimCity u Populous Handh dt	74 50
ommache, Handbuch deutsch	95.00	Space Quest IV VGA kompl. deutsch	79.50
urse of Enchantia, deutsch	89 00	Space Quest V komplett deutsch	79.50
ark Seed 1.5 m. Lösung, komplett dt. as Schwarze Auge, kompl. deutsch	76.50	St Thomas Anita dt	89 00
as Schwarze Auge kompl deutsch	89.00	Star Control 2 deutsch	69,00
/nablaster, Handbuch deutsch	76,50 89,00 89,00	St. Thomas, Anltg. dt. Star Control 2, deutsch Startrek 25 th Ann., kompl. deutsch Strike Comm. Speech Pack Strike Comm. Speech Pack Summer Challenge, Anltg. deutsch Task Force Handhuch deutsch	a. A.
e of Beholder I u. II, kpl. dt.	89.00	Strike Commander Handbuch dt	+ a. A.
15 III, Handbuch deutsch	89.00	Strike Comm. Speech Pack	+ a. A.
16 Falcon 3.0 Handbuch dt (386)	99.00	Summer Challenge Anito deutsch	69.00
16 Falcon 3.0 Mission Disk	64.00	Task Force, Handbuch deutsch	89,00
16 Falcon 3.0 Mission Disk cenery Deutschl. f. FS 4 dt. u. Des.	59.00	The Legacy Handbuch deutsch	95,00
cenery Dt. Küsten/Ruhrgebiet/Mittelgeb. je	49 00		
cenery Grand Canyongebiet (Mallard)	49.00	Tornado Tracon für Windows Ultima VII, kompl. deutsch (386) Ultima VII/Teil 2, Anltg. dt. Ultima Underworld, Anl. dt. (386) Waxworks, komplett deutsch Wing Commander II, komplett deutsch Wing Comm. II Speech Pack, englisch Wing II Operation Disk I u. II, Wing Commander I De Luxe Edition Wizardy 7 (Nur MS-DOS) X-Wing, Handbuch deutsch	79.50
cenery Hawai u. Tahiti (Mallard) je	49,00	Ultima VII kompl deutsch (386)	a A
cenery California	79.50	Ultima VII/Teil 2 Anlto dt	+ a A
	69.00	Ultima Underworld, Anl. dt. (386)	a A
oblins II, komplett deutsch	95.00	Waxworks komplett deutsch	69 00
and Driv (Micropropo) Handbuch dt	95.00	Wing Commander II, komplett deutsch	95.00
inship 2000. Handbuch deutsch	95,00 99,00	Wing Comm. II Speech Pack, englisch	a.A.
inship 2000 Mission Disk, Anltg. dt.	64.00	Wing II Operation Disk Lu. II.	e a. A.
arrier Jump Jet. Handbuch deutsch	89.00	Wing Commander   De Luxe Edition	a. A.
unship 2000, Handbuch deutsch unship 2000 Mission Disk, Anltg. dt. arrier Jump Jet, Handbuch deutsch arrier Aussault Jump Jet	76.50	Wizardry 7 (Nur MS-DOS)	89.00
story Line, komplett deutsch ca, komplett deutsch	89.00	X-Wing, Handbuch deutsch	95.00
ca. komplett deutsch	99.00	Eliminator-Game-Card (bis 50 MHz)	64.50
ca, komplet dedisch credible Machine diana Jones III, VGA-Vers. kpl. dt. diana Jones IV, kompl. deutsch GB, komplett deutsch	74,50	Gravis-Joystick, schwarz	69,50
diana Jones III, VGA-Vers, kpl. dt.	89,00	Thrust Master Flight & Weapon Contr. ie 1	175,00
diana Jones IV, kompl. deutsch	97,50	Thrust-Master Rudder Pedals 2	242,50
GB, komplett deutsch	69.00	Soundblaster 2.0 m. Wind. 3.1 Treib. dt. 1	
ngs Quest V/VGA, kpl. deutsch	88.00	Soundblaster pro, inkl. Wind. 3. 1 Tr. dt. 3	345.00
ngs Quest V/VGA, kpl. deutsch ngs Quest VI, komplett deutsch rry V, VGA komplett deutsch iser Squad, komplett deutsch iura Bow II, komplett deutsch	88.00		199,00
rry V, VGA komplett deutsch	79,50	CD-ROM Eco Quest kpl. dt.	88,00
ser Squad, komplett deutsch	95.00	CD-ROM Inca, komplett deutsch CD-ROM Kings Quest V	125,00
ura Bow II, komplett deutsch	79.50	CD-ROM Kings Quest V	88,00
eather Godesses II, kompl. deutsch	97,50	PD-ROM Fanta BOW II	88,00
nks pro 386er, Handbuch deutsch	a. A.	CD-ROM Monkey Island I, kpl. deutsch	105,00
nks pro Course "Mauna Kea" Anlt. dt.	47,00	CD-ROM Secret Weapons inkl. Miss. D.	105,00
atriot, Handbuch deutsch	79,50	CD-ROM Space Quést IV	88,00
egend of Kyrandia, komplett deutsch	69,00	CD-ROM Wing C.II m. Speech u. OpDisk	a. A.
enalomania komplett deutsch	85 50	CD-ROM Der Patrizier, kompl. dt.	98,00
ight & Magic IV, komplett deutsch	89,00	CARROLL SERVICE SERVIC	
onkey Island I, kpl. deutsch VGA	89,50	+ = Bei Drucklegung noch nicht lieferbar.	
onkey Island II, VGA kompl. dt.	89,00		
gel Mansell's, Handbuch deutsch	69,00	Änderungen vorbehalten.	

SPIELELISTE KOSTENLOS (BITTE UM ANGABE DES COMPUTERTYPS).
VORKASSE 6. - \* UPS-NACHNAHME 13. \* POST-NACHNAHME 9.

Rufen Sie uns an:

ODER SCHREIBEN SIE UNS:
POSTFACH 404 • 4010 HILDEN

Kein Ladenverkauf, nur Versand.

zen. Bei einem Gewinn sofort wieder speichern, nach mehreren verlorenen Spielen neu laden. Wenn man ca. 1800 Goldstücke hat, kann man auf-

Mit dem Geld einen Slimfish im Fischmarkt und den Numbered Key vom Rummy in der Groggery kaufen.

Am Mouth of Cave die Keule (Haunch) nehmen und damit zum End of Road gehen, dort ablegen. Die Handschuhe aus der Cliff Road und vom Cliff Bottom den Koffer (Trunk) mitnehmen, ihn und die darin gefundene Spellbox öffnen.

Im Souvenir und Hardware Shop alles kaufen alles kaufen. im Pawn Shop nur die Color Bomb und die Spellbox (gleich öffnen).

Im Laufe des Spiels benötigt Earnie so viele Gegenstände, daß er unmöglich immer alle dabeihaben kann. Ich schlage vor, die nicht benötigten in der Hotellobby abzulegen und gebe immer an, welche mitgenommen werden müssen. Also in die Lobby zurück, alles bis auf das Spellbook und die Schaufel ablegen, ins Seafood Restaurant (Tourist Trap) gehen, hinsetzen, Bisque bestellen und essen. Alles nehmen und nach Norden gehen. Earnie wird nun zum ersten Mal festgenommen, aber daran gewöhnt man sich bald und es gibt jedes Mal einen Weg aus dem Gefängnis; diesmal durch einfaches Graben (Dig).

Zurück im Hotel geht es in die 9. Etage, wo sich schon eine erhebliche Schlange gebildet hat und wir eine alte Bekannte aus Spellcasting 101 und 201 wiedersehen. Nach einigem Warten kaufen wir ein Ticket, das uns angeboten wird. Nach weiterem Warten ist unsere Nummer dran und es geht ins Zimmer. Dort wird zuerst der Koffer und dann die darin befindliche Spellbox geöffnet. Alles andere in diesem Raum bleibt einem selbst überlassen.

Als nächstes ist das Lighthouse an der Reihe, wo sich im ersten Stock eine Gilde befindet. Dort bekommt man eine Glühbirne (Bulb) und eine Abhandlung (Treatise). Im Fort liegt etwas Moos (Moss) in der Kanone.

Das war's dann für den Samstag. Zurück in die Lobby, alles ablegen und schlafen.

Sunday:

Heute steht der erste Wettbewerb an: Wer feiert die beste Party? Da das erst am Abend stattfindet, bleibt uns noch einige Zeit für verschiedene Vorbereitungen.

Wir brauchen Spellbook, Handschuhe und die Color

Außerdem sollte die Abhandlung gelesen werden, wenn das nicht schon geschehen ist, sie braucht aber nicht mitgenommen zu werden. Um ca. 9.00 a.m. gibt es Schlamm-Catchen in der Sandbar. Sobald Roxanne auftaucht, bekommt sie die Handschuhe.

Nachdem sie gewonnen hat und wieder verschwunden ist,

gehen wir zum End of Road, wo der Hund gestern die Keule bekommen hat. Der Hund und die Keule sind weg, dafür ist ein Loch im Zaun. durch das wir nach Westen ge-

Die Spellbox nehmen und öffnen, weiter nach Westen bis zum Maze Game und bei Level hard spielen. Eine mögliche Lösung ist: BGKW YNBP YRKW GNB (ohne Leerzei-

chen eingeben).

Wieder raus aus dem Maze, alles nehmen und nach Süden. Dort ist es viel zu trist, also mit der Color Bomb etwas Farbe hineinbringen. Wer will, kann jetzt unten ins Lab gehen und machen, was er will (benötigt wird das Lab aber erst später).

Auf dem Rückweg in der Windswept Road anhalten, SPUNJ ROOT und das Seepferdchen nehmen. Den Grocery Shop ebenfalls leerkaufen, alles in die Lobby legen außer Spellbook, Wood und Studfin-

Um ca. 7.00 p.m. erscheinen ein paar heiße Bräute (Bimbos), genau richtig für unsere Party, die in Zimmer 3313 stattfindet, wohin wir jetzt gehen. Sobald die magischen Pilze (Plate of Magic Mushrooms) gereicht werden, greifen wir sie uns (Grab Plate). Auf dieser Party tauchen zuerst die Bimbos und dann die Judges auf. Sobald die Bewertung abgeschlossen ist, können wir uns in der Lobby schlafen legen.

Monday:

Heute geht es ans Sandburgenbauen. Wir brauchen: Spellbook, Conch Shell, Moss, Bulb, Key, Bolt und Shovel.

Das Sandburgenbauen findet am Blather Beach statt, wo wir die Schaufel an Sis weitergeben. PEAWEE Sid bringt ihm seine kindlichen Ideen zurück. Als nächstes besorgen wir uns alles aus dem Surf Shop. Die Pill und die Falsies bringen wir in die Lobby, bevor wir wieder zum Wettbewerb gehen und die Bewertung abwarten. Wenn alle weg sind, bleibt ein Right-Handed Ratched zurück, das wir nehmen und zur Brücke bringen. Dort wird es mit dem UPPSSY-Spell schnell in ein Left-Handed Ratched verwandelt, das wir zusammen mit dem Bolt dem Mann geben. Über die reparierte Brücke gehen und das RATANT nehmen. RATANT, wodurch RATANT-Spell schnell zum RATTAN-Spell wird. RATTAN Conch. Das Seepferdchen nehmen und das Spellbook mit dem Moss ins Nest legen (RATTAN=>RATANT). Das Spellbook wieder nehmen und zur Bank nehmen.

Den Banker muß man erstmal aufwecken, bevor man ihm den Schlüssel geben kann. Die Schachtel, die er bringt, aufsperren, öffnen und die beiden Spellboxes aufmachen. Im Prospector Shop gleich nebenan wird die Glühbirne repariert und wir kaufen eine Fackel (Torch).

Jetzt zum Lighthouse und dort auf die Frage, ob man die Aufgabe gelöst hat, mit "Ja" antworten. Dort gibt es auch gleich die nächste Aufgabe, für die wir aber alles ablegen müssen (am besten im Erdgeschoß), dann nach Westen, die Spellbox öffnen (keine Angst, der Spell wird nur einmal benötigt).

In den Ozean springen. An der Wreckside die Auster (Oyster), am Sunken Ship das Medaillon und in der City View den Case of Lotion nehmen.

In Mer City trifft man eine Meerjungfrau, die natürlich gegrüßt wird, worauf sie uns in ihre Höhle mitnimmt. Dort finden wir eine Schriftrolle (Scroll) und gehen dann wieder.

Im Museum nehmen wir das Ei und lesen die Inschrift auf der Platte (Plaque).

Im Harbor Bottom finden wir eine Falle (evtl. warten), die wir öffnen, um alles hineinzulegen. Am Sea Bottom die Beeren essen, wodurch wir wieder menschlich werden und am Kai (Wharf) landen. Unsere Sachen werden auch bald aus dem Wasser gefischt. Alles nehmen und das Medaillon anlegen.

Im Hardware Store die Auster öffnen und die Perle dem Mann geben:

Mit dem Perlenstaub ins Lighthouse, wiederum "Yes" angeben. Beim Runtergehen fällt man über ein Halsband (Collar), dieses und andere Sachen nehmen, zurück in die Lobby gehen, alles ablegen.

In dem Ei befindet sich ein weiteres Seepferdchen.

Tuesday:

Heute stehen der Wettbewerb im Turmspringen und im Drinks mixen (und trinken) auf dem Programm.

Dazu brauchen wir: Spellbook, Tuft, Roc Call, Strawberries und Absorption Pill.

Am Pool warten, bis es losgeht. Vince bekommt den Tuft und wenn Ralph gesprungen ist BLOW CALL. Danach müßte der Pool zerstört sein, der Contest ist gewonnen und Earnie wird verhaftet.

UPPSSY Cell, in die Sand Bar, dort RATANT SPUNJ=->SPURJ und warten, bis der Wettbewerb losgeht. Mit dem



SURJ-Spell wird die Erdbeere vergrößert, mit FOY Strawberry wird ein Daiquiri daraus.

Damit ist der Mix-Wettbewerb gewonnen und der Trink-Wett-

bewerb beginnt.

Wenn der Judge zum Trinken auffordert, wird die Pill genommen und der Daiquiri ist sofort weg. Wenn man das T-Shirt hat, ist der Tag erledigt – man übernachtet wieder in der Lobby.

#### Wednesday:

Heute stehen Miss Wet-T-Shirt und der Stierkampf an.

Dazu brauchen wir: Spellbook, Bottle, Plate, Slimfish, Falsies, Torch und T-Shirt.

Nachsehen, ob die Falsies noch trocken (dehydrated) sind, wenn nicht UPPSSY Falsies.

Zum Beach by the bandstand gehen, RATANT BIP (BIP=>BIM) und warten.

Wenn Mona und Roxanne auftauchen, bekommt Mona die Falsies und Roxanne das T-Shirt. Der UPPSSY-Spell verbessert dann Roxannes Chancen als Miss Wet-T-Shirt.

Wenn der Wettbewerb vorbei ist, bleibt ein Krug (Jug) liegen, den man nimmt und zum Mouth of Mine geht, wo der Goldsack liegt.

Nach Osten in die Mine, zweimal nach Nordosten, den Krug mit Wasser füllen, nach Südosten und Süden geht's wieder raus.

Der Stierkampf beginnt ca. 5.00 p.m., dann spätestens dort sein und die Flasche öffnen.

Earnie muß dann leider in die Arena.

Wenn er drin ist, BIM BULL und den Inhalt der Flasche in den Trog (Trough) geben.

Ein paarmal mit dem Tuch wedeln und auch dieser Wettbewerb ist gewonnen.

Die nächste Station ist mal wieder die Zelle. Diesmal hilft die Ratte, die man mit den Magic Mushrooms füttert.

Abends trifft man sich im Club Club.

Kurz nach 9 beginnt eine Schlägerei, in die wir mit KIT-CHEMY PIPE, RATANT KIT-CHEMY (KITCHEMY=>BOT-CHEMY) und BOTCHEMY PEEL eingreifen.

Kurz darauf erscheint Lola (ja, die Lola), die wir natürlich

grüßen.

Dann geht es zum zweiten Mal heute in den Knast. Diesmal hilft der Slimfish (essen) und damit ist der Mittwoch erledigt. Thursday:

Heute gibt es Surfen und den Bräunungswettbewerb.

Wir brauchen: Spellbook, Jug (mit Wasser), Case of Lotions, Collar und Bread.

Wie wir schon sehr früh am Morgen erfahren, müssen wir Fred aufwecken, der in Zimmer 2925 schlummert. Er wird recht unsanft mit kaltem Wasser aus seinen Träumen geholt. Den Krug können wir danach in der Lobby lassen.

Wenn wir zum Surfwettbewerb, der an der Snack Bar stattfindet, gehen, müssen wir unbedingt das Medaillon tragen.

Nachdem Fred fertig ist, surfen wir (Surf).

Damit ist das Surfen beendet und wir müssen uns um den Bräunungswettbewerb kümmern. Die Lösung dafür gibt's im Lab (siehe Sunday).

Also auf ins Lab und alle Tubes aus dem Case in das Faß (Vat) werfen und wieder herausnehmen.

Am Blather Beach treffen wir die anderen wieder und geben Fred alle Tubes. Dann werden die Tubes verteilt. Mit der übrig gebliebenen bräunt man sich selbst Wenn auch dieser Wettbewerb bewertet und natürlich gewonnen ist, leert sich der Strand und zurück bleibt etwas Erdnußbutter.

Damit geht es zu Cliff Bottom; die Qualle sucht das Weite und in der Kiste sitzt ein Seehund, dem das Halsband verpaßt wird und den man zum Lighthouse bringt.

Zum dritten Mal "Yes" antworten und auch dieser Tag ist abgehakt.

Friday:

Letzter Tag. Es finden das Volleyballmatch und das Mystery Event statt.

Außer dem Spellbook benötigen wir nur das Rust Spray

Um 9.35 a.m., wenn die Glys gerade beginnen wollen, lassen wir die Luft aus dem Ball (HISINFISA BALL).

Dann sind unsere Spieler dran, also blasen wir den Ball wieder auf (HUFINPUFA BALL). Das geht abwechselnd so lange weiter, bis wir gewonnen haben.

Nächster Treffpunkt ist die Arena um ca. 12.30 p.m., wo man eine Pfeife bekommt. Gut Pfiff!

2 x in München 1 x in Nürnberg



### Computerspiele für:

Amiga

Sega Mega Drive

Atari ST

Lynx

IBM

64 CDTV

Game-Gear

SUPER NES
Gameboy
CD-Rom

Landwehrstr. 32a/Ecke Schillerstr. 8000 München 2 Tel. (089) 557665

Mo.-Fr. 9-18.30 Uhr, Do. 9-20.30 Uhr, Sa. 9-14.00 Uhr, Ia. Sa. 9-16.00 Uhr Landsberger Straße 135 8000 München 2 Tel. (089) 5022463 Mo.-Fr. 10-18.30 Uhr Jakobsplatz 2 8500 Nürnberg Tel. (0911) 203028

Mo. 13-18 Uhr, Di.-Fr. 9-18 Uhr Samstag 9-13 Uhr

Computershop und Gamesworld

Wenn man aufgefordert wird, abwechselnd pfeifen und warten, bis die Leute wieder verschwinden.

Das Mystery Event beginnt um 2.00 p.m. am Beachedwhale Bvd.

Kurz darauf verläßt ein Wachmann das Aquarium und verliert einen Schlüssel. Dieser öffnet eine Tür im Aquarium, so daß wir nach Osten und nach unten gehen können.

Die gefundene Spellbox wird geöffnet, und dann wird das Fundament mit dem UPPSSY-Spell erschüttert.

Zurück zum Boulevard, warten, bis das Aquarium einstürzt und den kleinen Tintenfisch nehmen.

Nach der Wertung wartet wieder das Gefängnis und diesmal rücken wir den Gitterstäben mit Rost zu Leibe. Sprühen, warten und raus.

In die Lobby gehen. Für den Schluß brauchen wir: Spellbook, alle Seepferdchen, Scroll, Torch und Whistle.

RATANT GESSIBUB (GESSIBUB=>DESSIBUB).

Zum Mouth of Mine gehen. E-NE-NE-E:

Den Baby Squid gibt man dem Giant Squid.

E:

Box öffnen.

E-E-N-E-E-S-E-E: Sweet Seahorse ins Bad legen.

N-N-N-W-S-W: Fuzzy Seahorse ins Nest im Baum legen.

W-N-N-W: Pfeifen, an der Pyramide hochklettern und das Soggy Seahorse in die Terrine (Tureen) legen.

W-W-W-S-S-S: Das letzte Seepferdchen in den Topf (Pot) legen.

E-N-E-E: Auf den Thron setzen.

OKEEDOKEEYO BULL, zweimal warten, DESSIBUB BULB, alles nehmen und nach Süden gehen.

Jetzt sollte die Gratulation zum Perfect Score erscheinen. Viel Spaß noch beim Nachspielen!

#### MC Donaldsland (Amiga)

Ebenfalls von Chris Koch aus Langenhagen kommt der Cheat für MC Donaldsland. Seid Ihr im Screen, in dem Ihr die Anzahl der Spieler einstellen könnt, tippt Ihr einfach "KID" ein. Der kleine Bursche fängt an zu hüpfen. Gehen Euch im Spiel alle Leben flöten, werden sie automatisch wieder auf 99 aufgefrischt. Drückt Ihr "Return", bekommt Ihr eine Card.

#### **Assasin**

Der Level-Cheat zu Team 17 neuem Spiel stammt ebenfalls von Chris Koch. Im ersten Level den ersten Baum auf der linken Seite bis ganz (wichtig!) nach oben hochklettern. Nun "ACEVIEWFROMUPHERE-

#### Humans (Amiga)

Von Fritz Sochor aus Stallwang stammen die Level-Codes zu Mirage *Lemmings*-Clone *The Humans*. MATE" (ohne Leerzeichen) eintippen. Der Screen sollte nun flackern. Mit "P" das Spiel fortsetzen. Ihr habt nun unbegrenzte Energie und ein paar Tasten sind zusätzlich belegt.

1-6 = Levelwahl

S = Extrazeit

E = Teleporter zum Endgegner

W = frischt alle Waffen auf.

Beast 3 (Amiga)

Robert Vrenegor aus Paderborn kennt den Cheat, der Euch unsterblich macht. Während des Vorspanns "DADDY DRAW THIS FOR ME + "Return" eintippen (amerik. Tastatur und Leerzeichen beachten). Auf dem Bildschirm erscheint ein Smiley-Gesicht und Ihr habt unbegrenzte Energie, die Ihr mit den linken und rechten "Cursor"-Tasten an- und ausschalten könnt.

### Indiana Jones 4

Patrick Mühl aus Gravenbruch geht elegant allen Prügeleien aus dem Weg.

Sollte Indy im Spiel auf Nazis oder Wüstenpatrouillen treffen, drückt man während des Kampfes einfach mal auf die "0" im Ziffernblock und unsere Gegner küssen uns die Füße. Besonders praktisch im Atlantis-Labyrinth.

Clik-Clak (Amiga)

Alle Level-Codes für das italienische Denkspiel gefällig? Sandro Barolo aus Frankfurt hat sie für uns aufgeschrieben.

Level	Code
2	3518
2 3	6382
4	8427
5	2385
6	5924
7	1267
8	7208
9	6532
10	5012
11	6511
12	8502

#### LEVELCODES:

LEVEL	1:	DARWIN	LEVEL	20:	SMART
LEVEL	2:	ANDIE PANDY	LEVEL	21:	VILLA §BCRC2
LEVEL	3:	GET A LIVE	LEVEL	22:	EARLY MCRNING
LEVEL	4:	CARLCS	LEVEL	23:	BCRC4LEEDS1
LEVEL	5:	HOWIE	LEVEL	24:	EASY LIFE
LEVEL	6:	MOCBLE	LEVEL	25:	JIMS TIES
LEVEL	7:	CSL	LEVEL	26:	PARKVIEW
LEVEL	8:	THE HUMBLE ONE	LEVEL	27:	NICENEASY
LEVEL	9:	PIXIE	LEVEL	28:	GREEN CARD
LEVEL	10:	MILESTONE	LEVEL	29:	CCOKIE
LEVEL	11:	WAR WAR WAR	LEVEL	30:	MALCY MALC
LEVEL	12:	JMCKINNON	LEVEL	31:	RAVING BURK
LEVEL	13:	UNLUCKY	LEVEL	32:	YOU GOT IT
LEVEL	14:	BLUE MCNKEY	LEVEL	33:	SGNIMMEL
LEVEL	15:	RED DWARF	LEVEL	34:	MINISTRY
LEVEL	16:	BAD TASTE	LEVEL	35:	MAD FREDDY
LEVEL	17:	THE KITCHEN	LEVEL	36:	BIZARRE
LEVEL	18:	CJ	LEVEL	37:	FREE SCCTLAND
LEVEL	19:	SCRT IT OUT	LEVEL	38:	APPLE JUICE

## Die PC-Profis

### Legen Sie Wert auf ...

qualifizierte Beratung?

rasche Lieferung?

fachgerechten Versand?

günstige Preise?

.. dann sollten Sie unseren Service kennenlernen!

#### **Nice Price**

1869 - Handelssimulation	84.90
A-Train	97.90
Aces of the Pacific	79.90
Alone in the Dark	91.90
Amazon	79.90
A.T.A.C.	74.90
Battle Isle	84.90
Bundesliga Manager Pro	59.90
Civilization	95.90
Crisis in the Kremlin	91.90
Curse of Enchantia	84.90
Das Schwarze Auge	84.90
Der Patrizier	89.90
Dynablasters	69.90
F15 Strike Eagle III	98.90
First Samurai	64.90
Hexuma	84.90
History Line 1914-1918	89.90
Indiana Jones 4, dt.	89.90
King's Quest 6	84.90
Laura Bow 2 - Amon Ra	79.90
Legend of Kyrandia	79.90
Links 386 Pro	89.90
Lure of the Temptress	69.90
Mega Lo Mania	79.90
Might & Magic IV	69.90
Powermonger	79.90
Prophecy of the Shadow	78.90
Quest for Glory 3	79.90
Rampart	69.90
Rex Nebular	74.90
Rise of the Dragon	74.90
Sherlock Holmes	89.90
Siege	64.90
Sim Ant	97.90
Spellcasting 301: Spring Break	64.90
Star Control 2	79.90
Summer Challenge	63.90
• Task Force 1942	94.90
The Summoning	74.90
Theatre of War	74.90
Ultima Underworld	84.90
Ultima VII: The Black Gate	74.90
Wing Commander II	89.90
Wing Commander II - SO 2	39.90
Wizardry 7	69.90

## In Kürze lieferbar

Burning Steel, Comanche, Darkmere, Goblins 2, Harrier Jump Jet, Inca, Legend of Valour, Lemmings 2, Ultrabots, Spellcraft, Strike Commander, The Legacy, Tornado, Waxworks, X-Wing, Rufen Sie an, wir halten Sie gerne auf dem Laufendenl (\* Bei Drucklegung noch nicht lieferbar, Vorbestellung möglich.)

#### 069 / 646 885 18 Telefax 069 / 646 886 18

Artifex Computer GmbH Anton-Burger-Weg 147a, 6000 Frankfurt 70

Versandkosten: Nachnahme 9.00 DM, Vorauskasse 6.00 DM. Auslandsbestellungen nur Vorauskasse 15.00 DM. Alle Preise in DM. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.

## WICHTIG-WICHTIG-WICHT

Diese Anzeige ausschneiden, einstecken, weiterzeigen!

## JETZT NEU IN ESSEN

## **GAMESTORIE**

Computer - & Videospiele Rüttenscheider Straße 181 4300 Essen

**MEGA DRIVE GAME BOY** 

ATARI ST SUPER NINTENDO IBM PC

Besuchen Sie jetzt unser neues Ladenlokal oder rufen Sie uns an



ndoned Places e in the Dark

arkseed as schwarze Auge eath Knights of Krynn ungeon Master co Quest Ivira 1 & 2

ternam Eye of the Bolder 1 & 2 ate – Gates of Dawn leimdall lexuma look

## probleme beim Lösen eines rollenspieles ?

Bei uns ethalten Sie Komplettlösungen (incl. Plänen und Erläuterungen) für (fast) alle neuen Rollenspiele. Zum Beispiel zu:



Laura Bow 2
Legend
Legend of Kyrandia
Lords of Doom
Lure of the Temptress
Hight and Magic 3 & 4
Honkey Island 1 & 2 Pirates
Planet 9 from outer Space
Pools of Darkness
Prophecy of the Shadow
Puest for Glory 3
Planet For Glory 4
Planet For Glor

st for Otory
Nebular
in Hood Adventure
rlock Holmes
ning in the Darkness (MD)
hnahme 9 DM (Ausland 20 DM) bzv

Bestellungen von 14-20 Uhr, sonst Anrufbeantworter!

hommis Assertion of the State of the Control of the

Magie Line Gerhartstrase 21 Tel.: 030/391 84 95

# ESSER'S SOFT KOUN

Inh. Chris

Aces Mis Amberst Aquatics

ta Esser					V
А	MIGA	PC		AMIGA	PC
sion WW2 1946		44	Lotus Turbo 3, DA	51	
rior, DA	73	87	Magic Pockets	45	66
ar, DV	78	87	Might & Magic 4, DV		87
Games, DA	56		Nigel Mansell GP, DA	59	63
IacLeans Pool	51	100	Oxyd, DV	59	59
DV	82	87.	Pinball Fantasies, DA	59	
DA	51	1 )	Push Over, DA	59	70
ne, DA		94.	Quest for Glory 3, DV		71
Classics, DA	59	66	Red Baron Mission Dis	sk	51
ed 1.5 , DV	67	73.	Red Zone	50	

Archer M B.A.T. 2, BC Kid, Comanc Combat Classics, DA
Combat Classics, DA
Dark Seed 1.5, DV
Das Schwarze Auge, DV
Dynablaster, DA
Dynatech, DV
F-15 Strike Eagle 3
Falcon Mission Disk
Fantastic Worlds, DA
Formula One GP, DA
Gunship 2000, DA
Gunship 2000 Scenario
Harrier Jump Jet, DA
History Line, DV
Indiana Jones 4, DV
Jimmy White Snooker, DA
KGB, DV
Kings Quest 6, DV Combat Rex Nebula, DA Road Rash, DA Road Rash, DA
Sensible Soccer 92/93, DA 51.
Star Trek, DV
Summer Challenge, DA
Task Force, DA
Tomato Game, DA
Wing Commander 1/2, DV
WF 2, DA
X Wings, engl.
Zyconix, DA
Mouse 400dpi
S9.
X-Copy Tools
75. 59. 51. Kings Quest 6, DV Legend of Kyrandia, DV 84 70.-

Links 386 PRO

Wir überzeugen durch Service! Ebenfalls im Angebot: Anwendersoftware, Spielkonsolen mit zugehörigen Software - Cartridges, sowie Software für andere Computer-Systeme

ESSER-SOFT KÖLN Goldfasanenweg 14 5000 Köln 30

: 0221 / 58 61 17 : 0221 / 58 49 46 Telefax : ESSER#SOFT BTX

Versandkosten: Bei Vorkasse DM 7.00 / bei Nachnahme Post DM 9.00; UPS DM 12.00 / Ausland nur Vorkasse per EC-Scheck DM 15.00

Preisänderungen und Druckfehler vorbehalten

<sup>\*</sup> bei Drucklegung des Magazins noch nicht lieferbar

## **Sensible Soccer**

Daniel Reißer und Rainer Dohm aus Nürnberg sind die Meister der Bananenflanke.

## Anstoßvarianten:

– Man paßt von Spieler A, der den Anstoß ausführt, zu seinem Nachbarn B und der gibt weiter auf den am Flügel stehenden Spieler C. Von dort aus gibt man einen geraden, diagonalen Paß in Richtung gegnerisches Tor, wo schon Spieler A oder B (oder beide) warten. Der Stürmer hat nun freie Bahn auf das Tor.

– Spieler A paßt zu Spieler B, der auf dem linken Flügel steht. Dieser bewegt sich diagonal in Richtung Seitenauslinie und paßt diagonal in die Mitte. Spieler A ist mitgelaufen und nimmt dort den Ball an. Nun hat er wie bei der vorherigen Variante freie Bahn.

#### Eckballvarianten:

 Spieler A paßt auf den herangekommenen Spieler B.
 Dieser rennt ein kurzes Stück parallel der Torauslinie in Richtung Strafraum und schießt stark angeschnitten auf das Tor.

 Spieler A paßt parallel der Torauslinie zu dem im Strafraum stehenden Stürmer B, der dann angeschnitten den Ball in das Tor zirkelt.

- Für die Spezialisten mit viel Fingerspitzengefühl und gutem Timing bietet sich die "Hole in One" Eckballvariante an. Man kann sie aber nur nach unten erfolgreich durchführen (nach oben kann man bestenfalls einen Pfostentreffer erreichen, der dann mit ein bißchen Glück vom Gegner ins Tor befördert wird). Man flankt den Ball angeschnitten direkt ins Tor (viel, viel üben!).

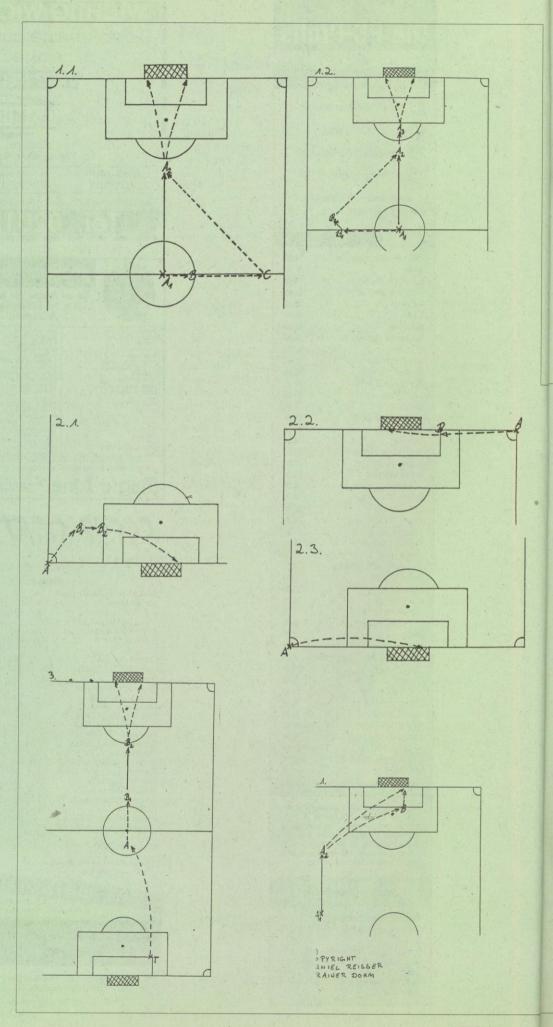
#### Abstoßvariante:

– Der Torwart schießt stark und angeschnitten in den Anstoßkreis. A läuft zum Ball, dribbelt kurz zum gegnerischen Tor und paßt zu Spieler B. B rennt zwischen den beiden gegnerischen Abwehrspielern durch und kann so ungehindert auf das Tor schießen.

#### Einwurfvarianten:

 Spieler A wirft zu B. Dieser paßt zu C. C spielt in der Mitte zu D, welcher von der anderen Seite angelaufen kommt, den Ball annimmt, kurz zum Tor dribbelt und abzieht.

 A wirft zu B. Der schießt stark und hoch (möglichst angeschnitten) zum Tor. Auch



hier muß das richtige Feeling entwickelt werden.

#### Abwehrvariante:

- A wird von einem oder mehreren Gegnern in der eigenen Abwehr bedrängt. Er paßt zurück zu Mitspieler B, die Gegner folgen dem Ball in Richtung Spieler B. B schießt angeschnitten an den Gegnern vorbei. Dort steht der Spieler A. der sich mittlerweile freigelaufen hat. Er nimmt den Ball an und kann nun in die Offensive gehen.

Angriffsvarianten:

- Spieler A bewegt sich parallel zur Seitenauslinie in Richtung gegnerisches Tor. Kurz bevor er den Strafraum erreicht. schießt bzw. flankt er hoch und stark auf das Tor. Dort kann der Ball entweder direkt in das Tor fliegen oder er wird von einem Stürmer B angenommen und ins Tor geschossen oder geköpft (siehe Zeichnungen). A bewegt sich auf das gegnerische Tor zu. Bevor er von einem Gegner angegriffen wird, paßt er auf den Flügel zu Mitspieler B. B vollendet nun den Doppelpaß, indem er diagonal zu A paßt, der dann den Torschuß ansetzen kann.

Allgemeines:

Sollte man durch glückliche Umstände zu einem Elfmeter kommen, rät es sich immer erst ein wenig zu warten, bevor man schießt.

- Hat man das Hinspiel in einem Pokal verloren, sollte man für das Rückspiel eine längere Spielzeit wählen.

Ist man im Hinspiel so gut gewesen, daß man 6:0 oder höher gewonnen hat, kann man im Rückspiel getrost die Esc-Taste betätigen, da man schon in der nächsten Runde steht (oder ist Eure Mannschaft so blöd und verliert noch 7:0 ?!).

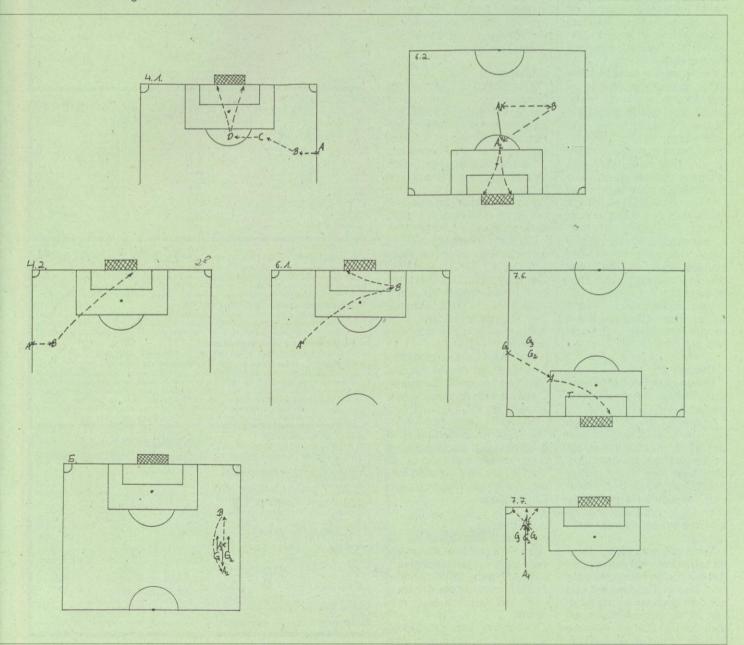
- Es ist in jedem Falle die 5-3-2-Taktik allen anderen vorzuziehen, da die eigenen Spieler für die Varianten stets gut plaziert sind. Bei einem gegnerischen Anstoß kann man leicht dem Gegner den Ball abnehmen. Dann verfährt man nach einer der Angriffsvarianten weiter.

- Um einen Fehler, der oft vom Computer begangen wird, auszunutzen, muß man wie in Zeichnung 7.6 verfahren. Der Gegner versucht in der eigenen Abwehr, bei einem Einwurf zum Torhüter zurückzuwerfen, aber unser Spieler A steht zwischen ihnen. Er kann nun den Ball leicht annehmen, sich umdrehen und angeschnitten am Torhüter vorbei in das Tor schießen

- Es ist möglich, gezielt einen Eckball herauszuschinden. Spieler A bewegt sich auf dem Flügel in Richtung gegnerische Torauslinie. Er wird von einem oder mehreren Gegnern von hinten angegriffen. Nun muß er das Tempo verlangsamen, so daß der oder die Gegner in ihn hereinrutschen und den Ball zu einer Ecke klären.

Zur Abwehr ist es ratsam, gegen die Laufrichtung des Gegners zu grätschen. Dadurch wird der Ball meist nach vorne gespielt und es bietet sich eine gute Konterchance.





## Amazon -**Guardians** of

Thorsten Schwetzel aus Neukirchen - Vluyn ist heile aus dem Dschungel zurückgekommen und bringt wichtige Papiere

Während des Spiels sollte man Jason über die Tastatur steuern, da dies wesentlich einfacher und präziser ist als über die Maussteuerung. Zudem ist es an manchen Stellen auch unmöglich, Jason nur über die Maussteuerung zu bewegen.

#### Chapter 1:

Zuerst begibt sich Jason ins Laborgebäude. Hier betritt er seinen Raum (erste Tür), wo er den Anrufbeantworter abhört. Nun öffnet man den Schrank und nimmt sich die Flasche mit dem Alkohol. Anschließend holt sich Jason die Ratte aus dem Käfig und benutzt sie nach Verlassen des Raumes sofort mit der Sekretärin.

Nachdem sich diese aus dem Staub gemacht hat, öffnet man das kleine Schränkchen an der Wand und nimmt sich zwei Schlüssel (unten links und unten Mitte).

Nun betritt man Allen's Labor (2.Tür). Hier zieht Jason den Wurfpfeil aus der Wand. Jetzt liest man sich die beiden herumliegenden Bücher durch, bevor man den Raum wieder

Jason betritt nun den Raum ganz links am Ende des Ganges, wo ihn der Boss über das Verschwinden seines Bruders aufklärt.

Man findet sich zu Hause wieder. Jason öffnet das Paket mit dem Brieföffner und nimmt sich den Brief.

#### Chapter 2:

Neben dem Brief liegt noch ein Schlüssel, der ebenfalls eingesteckt wird.

In Allen's Labor benutzt man nun den "Cabinet Key" mit dem Schreibtisch, in dem man ein Tonband findet. Mit dem "Display Case Key" öffnet Jason den Glasschrank und nimmt sich das kleine blaue Fläschchen. Über dem Schrank hängt ein Blasrohr, das man ebenfalls mitnimmt.

Nun betritt man wieder Jason's Labor. Hier mixt man den Inhalt des blauen Fläschchens mit dem Alkohol. Das Resultat wird auf dem Brenner grün gebrutzelt. In die grüne Mixtur tunkt man nun den Dart ein. Auf dem Parkplatz öffnet Jason den Kofferraum des grünen Wagens mit dem grünen Schlüsselbund und schnappt sich Zange und Brecheisen. Jetzt fährt man mit dem Auto zurück nach Hause.

Hier bemerkt Jason einen Ring, den er sich sofort schnappt. Zusätzlich spielt man das Tonband aus Allen's Labor auf dem Rekorder ab und notiert sich die Kombination.

Jetzt geht man zurück ins Laborgebäude, wo man durch die große Tür links neben der Maschine geht.

Hier klettert man rasch den Baumstamm hoch, wo man mit den Blasrohr den Dart-Pfeil auf dem Wachmann schießt (vorher Pfeil mit Blasrohr benutzen). Bevor jetzt der Bär kommt. trennt man die Kette am Mülleimer mit der Zange durch und nimmt sich den Schlüssel neben dem Kleidungsstück.

Dieser Schlüssel paßt ins Schloß der braunen Tür im oberen Teil des Bildschirms, die uns dann den Weg in die "Höhle" freigibt.

## Chapter 3:

Kaum hat Jason den Raum betreten, verläßt er ihn auch wieder, um sich die Mülltonne zu nehmen. Mit ihr betritt er den Raum wieder und ist so auch schon den lästigen Roboter los.

Man betätigt den roten Schalter und benutzt das Brecheisen mit der Schublade unten rechts. Den darin befindlichen Kompaß, die Karte und den Mikrofilm nehmen wir natürlich mit.

Zurück in Allen's Labor öffnet man den Safe hinter der Dartscheibe mit der Kombination und nimmt sich das Geld. Mit dem Kleiderbügel im Gang kann man das blaue Auto auf dem Parkplatz knacken, woraufhin man dort das Licht einschaltet.

Zurück im Labor erzählt man dies sofort der Person, die das Mikrofilm-Lesegerät "bewacht". Diese ist man dann auch sehr schnell los.

Nachdem Jason den Mikrofilm mit dem Lesegerät benutzt (und natürlich auch mal kurz durchgelesen hat) kann er mit dem Auto zum Flughafen fahren, wo ihn ein Flugzeug nach Cuzco bringt.

#### Chapter 4:

In Cuzco öffnet Jason die Tür des LKWs und hebt die runtergefallene Zigarettenpackung auf. Auf dem LKW befindet außerdem noch ein Kanister, den man natürlich auch mit-

Bevor man jetzt zum Ticketschalter geht, klaut man vom

				e natürlich mit der des Herstellers SPI				
SUPER NINT	ENDO	ANDEN Also Genthe und Anderdook de	64.95	II waf operators 2	64.951	oneling	114.95	t dirk topy
sow nes + super morio world	324.95	double dracon 3	64.95			piertes	114.95	denalt duck
tion realpy pro cortridge	139.95	dr. franken	64.95	N E	5	ombofector	94.95	double dragon
th Jack oction controller	29.99	dr. mario	49.95	challenge set+2 contr.+ smb 3	214.95	probatector 2	94.95	e.a. hockey
riversal moduladapter	49.95	dragons lair	59.95	control deck mit kossette	159.95	I. C. pro em raciag	74.95	empire of steel
idoms family	119.95	duck tales	59.95	nes super set	289,95	rescue rangers	94.95	european club soccer
Eventure island	129.95	elevator action	64,95	2 controller pack	64.95	robin hood	104,95	f 22 interceptor
wemon ninje	114.95	f1 race mit 4 spieler adapter	64,95	4 spieler adopter	64.95	shadow warior	94.95	golahed
essmaster	_ 114.95	feron	64,95	game genie	129.95	shadowgate	134.95	ghouls in ghosts
iro football champ	109.95	fiesh ther	64,95	joystak konix speedking	79.93	shorterhood	104.95	golden axe 7
7810	94.95	g. forement it is boxing	64.93	movenick 2 joystick	39.93	silent service	107.75	green dog
ome clone 1	127.75	gargayles quest	49.93	nes advantage joystick	10.05	simons quest	100.00	hordroll
perzone	106.73	gountlet 7	44.00	nes spielebercher	10.00	singsors	100.01	jumes pond Z
minings	07.73	gol	74.93	reinigungsset	20.07	singsons Z (bort vs the world)	04.00	joe montang tootball Z
grio paint mit mouse	114.00	gremitos Z	64.05	stortighter Z joypod	10 06	skale or die	44.73	John modden toofboll Z
perboy Z	114.73	home done I	74.07	super mano power berales	74.00	solomons key	04.73	kid chameleon
Tighter	127.73	hook	14.73	4 player terres	104.73	Star Bobics	74.73	-morbie modness
ce drivin	110.00	hunt for red october	54.73 TA 05	addents family	114.70	Stat wats	04.00	mano lemeux secrety
Of half		elsons	14.73	borbie	104.73	super migra area Z	74.73	mickey mouse 1
ripsons (knusty's him house)	_ 114.53	kisk aff	64,73	balmon Z (return of the joker)	[04.93]	super mono bros 3	94.95	moonwaker
reet lighter Z	795.73	kid ktoris	59.93	buffieloods	74.73	super off roof	100.00	nhipo hockey 93
per costlevania 4	- 114.73	kuit	44,73	bayou billy	107.75	swords & serpents	107.73	alympic gold
det biopotectos	114.00	magnetic soczer	34.73	blodes of steel	94.93	teerage multint hero turtles 1	114.75	pocmono
det i JAbe	94.93	morble modress	64.73	bucky a hare		teenage mutant hero tuttles Z	114.75	poperboy (
ger soccer	74.75	mous misson	57.73	bugs burny blow our	104.75	ferminator Z	109.95	990 golf
per I. m. h. turtles 4	114.73	mega mon 1 - dr. wilys rouse	34,73	california games	114,73	fireford	114.73	phantisty star 2
per terns	190.00	metod Z	34.73	copton pionel	94.73	finy took advertures	234.00	phontosy stor 3
be, margament (generale	137.73	mickey mouse	54,73	costlevania I	74.73	tom & jerry	04.00	revenge of stimoti
gear	E4.00	mickey's dangerous criese	44.05	costlevania 3	14.73   14.05	total recoil	10 000	rings of power
eldo 3 - o link to me pasa	79.77	mr. do	09:T2	cavemen ninje	79.73	trock & held Z	01.00	shodow of the peast
		nbe all stor challenge	64.73 44.00	chessmoster	19.77	hog	304.00	shining in the downess
GAME D	0 1	RETIESS	59.73	corvette zr i chottenge	124.73	ulouio	109.72	simpsons (Born vs. space mur.)
me boy mil terrs	20.00	nomesis Z	04.73 44.06	detender of the crown	114.72	wizords and womors a	04.00	sonic the heagenag
spieler odopier	10.00	ninio poly	49.05	digger T. rock	119,73	world champ	74,73	space horner Z
/di ataylei	20.00	mintendo world cup	44.05	dankey kong cossics	100.00	wend wresting	79.72	speedball 2
tion replay pro-connege	T4 05	per man	69.TJ	double drogon z	100.05	wieshemonic cholenge	94.73	spider mon
kise	24.05	poperboy Z	74.00	double drugon 3	78.05	zelda Z - adventure or mix	74,72	star control
58 DOY	10.00	poodus	14 06	dr. mass	79.77	TOO MEGAD	TIME	stamper
Jime boy spieleberater	74.05	bupen - sevende or see dozor	44.73	Grogors tell	A. 77.73	SEGA MEGAD	RIVE	sheets of rage
atelhogetosche	20.00	bigitte.	69,73	OJCK 1995	104.05	magnum ses	307,73	super long on
uthores	27.73	prince of person	04.73 30.05	dynomister	104.73	mega gave (office spen)	20100	super nyande
M max	10.00	princess bioteria	47.73	olite	114.75	mega drive + sonic five neagen	130 00	super monorco gp 1
pe mit licht	17.73	probotector	69,73	empire strikes book the	114.95	action replay pro corridge	_ 137,73	super monoco go Z
olitosche	27.77	q bert	64.73	fentn	107.73	arcide power shok	114,93	super off rood
migungsset	[4,9)	quariti	- 64,93	finistores	104.95	control pod	49,93	super real baskethell
riel and tragetosche	24.950	rige	49.93	gountlet 7	74.95	gone gene	139.43	super thunder blode
ogekoffer	19.93	shotow worder	54.95	goonies 2	94.90	infrared joygod	94,93	sword of vermillion
dons family	_ 74.95	simpsons	64.75	gradus	94.95	japan adapher	29.95	fazmonia
overture island i	64.75	simpsors (bort vs juggernayts)	64.75	high speed	94.95	jaypad infraret controller	99.95	team usa basketball
eyasy	44.93	skete or die	64.75	hook	104.95	joypad mega pad sg 8	39.43	terminator
mazing penguin	_ 64.73	solomots club	54.73	Туры зоссы	94.93	joyped striker	37.75	test drive 2
nazing spiderman	44.73	spanky's quest	64.73	iron swood	109.75	joystick chimero 3	39.73	foejom & eqri
steroids	_ 64.73	spirit of 1-1	64.73	jock nickinus	107.73	joystick intelligent	79.75	toki
atmon Z (return of the jokes)	64,950	ster solver	64.73	kick off	94.90	software converter	99.73	turbo out rust
thletoods	74.93	stor trek	64.73	lennings	_ 104.95	videokabel (av/cinci)	24,73	turnicon
eoch volley	_ 54.75	super missio land	44.73	little nemo	/4.75	videokabel (scarl/euro av)	24.73	where in time is contran sono
odes of steel	_ 64.75	super r.c. pio am	47.73	little somson	104.95	688 submarine attack	127.73	wither challenge
oster moster	- 74.75s	sworp thing	64,73	lolo	64.75	offerburner 2	114.73	wrestle wor
omb jock	37.73	toli gotor	64.93	lunar pool	64.95	plet 3	114,93	
oulder dash	49.95	teerage mutant hero turtles 1	64.93	matriot matrion	_ 109.95	disia diagoon	114,93	The state of the s
dxxle	_ 54.95	teerage mutant here turtles Z	64.95	marble modness	114.95	oquatic games	114.95	THE REAL PROPERTY.
ubble ghost	54.99	ternis	44.95	mc doneld land	94.95	cmold paimer tee golf	_ 54.95	
ogs bonny blow out	54.95	terminator 2	64.95	терс пол 2	94.95	book to the future 3	114.95	ZUBEHOR ALLGE
proer time deluxe	49,95	tiny toon	64.95	mego mon 3	94.95	botmos	114.95	oc/dc adapter
inflevania 1	64.95	trock & field	64.95	metrod I	84.95	buck rogers	139.95	okku lodegerāt
ostlevania 2	64.95	to	54.95	nes open tournament golf	74.95	california gomes	114.95	sktiv baxen (stereo)
those h. q.	64.99	huncon	64.95	north and south	109.95	chuck rock	114.95	koeftörer offen
hoplifter 2	59.95	wigants and warriors	44.95	ganic restouron?	94.95	caparation	114.95	morio bettwosche

Program Godik Ooks	field	Augram Sraft Del	is Pas	DUDIES DOLLAR		41 4 4 4 4 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1
24 Level Chess					IN	CLASSICS IBM-PC
3-D Animation HCEV 1	5,-	DOS-Hilfe	1 5,			
AD Lib Spiele Demo CEV 4	20,-	Demon 2.1 HCEV 1	1. 5,-	Program Getlik Bisks	ites	Program Smilk (teks Pais
Autoksuf H 1	5,	Duke Nukem EV	1 5.	Kontenverwaltung H 1	5,	Robot 2 V 1 5,-
BTX H T	- 5,4	Enkett HCE 1	2 10,-	Kung Fu Louis HCEV 3	15,	Robotion
						Roulette EV 1 5,-
Bollerspielsammlung EV 1	5,-	Festplatten-Tools	5- 25,-	Lemen-Sie englisch! H 1	5;	Soundpock Adlib/Soundbl HCEV 28 99,95
-Bottle Fleet und Sedhunt V 2	10,-	Federwerk H	2 10	Lightning Press C 10	50,-	Spielesammlung 1 CEV 2 10,-
Bottle for Atlantis V 1	5,-	Fi8u-2000	5	Monopoly	5.	Stödte für Sim City HCEV 1 5,-
Brettspiele 1 V 3	15,-	Fonf-Simulator V 2	10,-	Morie-Pack	10,-	Smker
						Tetris
Brettspiele 3 EV 3	15,-	GS-Auftrog	5.	Perestroke EV 1	5.	Tetris-Sammlung
Byte Bandit EV 1	5-	Galaxy HCE 1	5,	Pinsel der	5,	Urlaubsverwaltung H 1 5,-
CGA/Hercules-Simulator EV 1	5,-	Geldspielautomat V 1	5,-	Play Tank V 1	5.	VGA CAD + Utilities V 2 10,-
Coddy Cod	5,-	Haushaltsbuch HCEV 1	5.	Pepcorn H 1	5:	VGA Mah Jongg V J 5,-
Captain Comic E 2	10,-	Hercules-Show H 1	5,-	Procomm H 1	5,	VGA Slide V 5 25,-
Castle Master Adventure EV 1	5,-	HongKong Mah Jongg V 1	5,-	Psien Schoch	5.	VGA-Halms
Commander Keen 1 EV 1						Vempyr V 1 5,-
Computer-Michel	5,	Imperium (Grafik-Adv.)	50	Risico E 1	5;	Virscan HCEV 1 5,-
Computer-Tools	25,	Jeep-Sammlung V 2	10.	Robot 1 EV 1	5;	Xenon Editor

## SPIELPROGRAMME - jeder Titel 10,- DM PUBLIC DOMAIN CLASSICS AMIGA

Abrall - Affants - Billard - Broker - Chess 2.0/Move - China Challenge - DGDB - Denth The - Devnhill Challenge - Dragon Cove - Dungeon Krampter - Eisbackey Simulator - Flor - Gildcksad - Goldhunter - Goodlotine - Gronk - Gorffi - Hamburger - It Ball - Jump And Ron - Kart - Lucky Looser - Mad Factory/D-Ball - Marble Slide - Mach Fight - Maon I Morio «Pamelto» Pranconics «Peters Quest «Populous Szenerie «Quizmuster» Roll On «Pryrumide» Running Boy «STS » Senso Pro «Sorbel «Spoce Poker «Star Trek Quiz » Steinmännchen «Steinschlag «Steneoge «Tennis » Tennor Liner «Thunder Humbler » Ties «Towers/Concentration » Tricky «Trucking » Turn The «Wizzys Quest » Zotar «Zetar

## ANWENDERPROGRAMME - jeder Titel 10,- DM

Adress Outer - Amigollot - Amigo-Gogs - Analyticals (apoptist) - Antivious Dick Special - Bottle Isle Map Editor - Bochlabum - Bundeslige - Business Point - Clickdos 2 - DEFÜrick 005-Hillities 2 - Hoksey 2.0 - Erdischiek - Fessplottes-Hillities - Fiel Master - Fregover Map Editor - Gror-Man Konoverwoltung - Grolfs-Dick - Jazzbench (1 MB) - Kopier-Programme
- Liebel V 2.0 - Labelprint V 3.0 - M-CAD Amigo - M.S. Text - Prof-Utilin-Pick - R.O.M. (Funktionsgenerator) - Sequence - StraBenkrite - Super Print - Tipp Kars - Tockdoplay

#### PACKS/PROGRAMME ÜBER MEHRERE DISKS

or 25, . Kniser 2/Risk 25, . Stor Trek 1 25, . Stor Trek 2 20. - Stor Trek Sampler 40, . Wizard Of Sound 15,

#### SPIELE-DEMOS - jedes Demo 5,- DM - 30 Stück 99,95 DM

ASM-Birmo Amigo 190 - Berthichess - Budokom - Capitain Planet - Capitain Experiment - Ca

Programm Amiga C 64 IBM-PC		
Bord's Tole 3 The dA	SONDERANO	<b>GEBOTE</b> - nur solange der Vorrat reicht!
Bitmap Brothers Vol. 1 dA		Tion Soldings doi Tolidi Tolidi.
Buck Rogers 1 dA 44.95 — 44.95	Programm Amiga C 64 IBM-PC	Programm Amiga C 64 IBM-PC
Buck Rogers 1 dA         44.95         — 44.95           California Games dA         24.95         — 24.95	Kick Off 2 Winning Tactics dV 24.95	S.W.O.T.L.E
Classic Adventure dA 89.95	King Of Chicogo E	SWOT1 HF 162 F 44 95
Conan the Cimmerian dA	Klax dA 29.95 — 29.95	S.W.O.T.L.P 38 E 39.95
Curse Of The Azure Bonds dA 49.95	Knights Of The Sky dA 84.95 - 49.95	SWOTL PROF 39.95
Dombusters The dA 14.95 -	Krieg Um Die Krone dV	Schwert u Magie 1+2 o. 3+4 dV 29.95 -
Dambusters The dA	Leaderboard Golf E	Schwert u Magie 5+6 a. 7+8 dV 29.95 -
Deutsches Afrika K. Szen. dV — 19.95 —	Leather Godesses Of Phobas E 29.95 — 29.95	Starflight 1 dA
Dung. Mast.+Chaos Str. Back dA 69.95 — —	Links Kurs Barton Creek E — — 44,95	Sterne Wie Staub dV 29.95 -
Dunkle Dimension Die dV — 29.95 —	Links Kurs Bay Hill Club E — — 44.95	Summer Olympiod dA
Emerold Mine 3 Prof. dA	Links Kurs Bountiful E	Summorning The E — .— 79.95
F 19 Steolth Fighter dA	Links Kurs Firestone E	Swords Of Twilight dA
Ferrari Formula 1 dA 34.95 24.95 —	Links Kurs Hyatt Dorado E 44.95	Test Drive 2 Collection dA
Flight Path 737 dA	Links Kurs Pinehurst E — — 44.95	Thunderchopper E — 49,95 49,95
Flugsimulator 2 dV — 49.95 —	Links Kurs Troon North E — 44.95	Ultima 3 dA 39.95 39.95 —
Garrison dA 19.95 — —	Manager dV	Ultima 6 Classic dA
Hollywood Poker dA — 14.95 —	Midwinter 2 dV	Ultima Trilogie 1 (1,2,3) dA 74.95 -
Hyperspeed dA         —         49.95           Imperium dA         34.95         —34.95           In 80 Togen Um Die Welt dV         19.95         9.95           Jump Jet E         9.95         9.95         9.95	North & South dA 29.95 44.95 —	Ultima Trilogie 2 (4,5,6) dA 79.95 89.95
Imperium dA	Oil Imperium dV	Up Periscope dA — 49.95 49.95
In 80 Tagen Um Die Welt dV 19.95 9.95 —	Olympiad Collection E	War Lord dV
Jump Jet E	Populous dA	Wor Lord Szenario dV — 19.95 —
Kholoon dA 19.95 — 19.95	Populous Promised Lands dA 19.95 — 19.95	Wing Commander 1 Classic dA 59.95
Kick Off 2 Final Whistle dV	Powermonger dA	Winter Olympiod dA
	Rocing Mosters dA	Wizardry 5 Heart Of Moels. E 39.95 49.95
Kick Off 2 Return Europe dA 24.95 — —	S.W.Ö.T.L. DO 335 E — — 44.95	Xenon 2 The Megablast dA 29.95 — —

#### NLEITUNGEN (je 25,-) • KOMPLETT ÖSUNGEN (je 15,-) • LÄNE (je 15,-) - IN DEUTSCH King's Quest 6 688 Attack Subman Bay Of The Viper Death Knights Of Kryan Ace 2 Soundkorte Ad list Soundkorte Adventure Of Link (Zeldis 2) Alborne Ronger Alternate Reality The City Alternate Reality The Disagon Book Of Power 1990 Edition Book Of The Consic Forge Boot's Tale 1 The Boot's Tale 2 The Boot's Tale 2 The Boot's Tale 2 The Boot's Tale 3 The Boot's Tale 3 The cisive Battles North Amer. Civil Wa Def Cen 5 Defender Of The (rown Delig No (Amign/ST) Delig No (Amign/ST) Delig No 2 Demon's White Delig Pent 3 Delig View Gold Version 4.0 DIS - 2 - DOS Deches Von Loos Drogon Wors Drogon & Breeth Demonas Cuit (Adelbuse file P ermany 1985 Sertysburg ..... Thunder Board Soundkort Times Of Lore Logond Of Kyrandia Sex Vixens From Space Shadow Of The Beast ... Botolion Commande Bottle Of Antietom Bottlehawks 1942 Bottles Of Napoleon Tragons Loir (Anleitung für PC) Ultima 7 incl . Forge of Virtue Augun Joko Bon (SEGA Megadrive) om \_\_\_\_\_ rds Of Doom . Up Periscope .... War In The South Pacific War Of The Lance ..... ECO Quest Elite (Lösung für Amigo/ST) Elvire 1 · Mistress Of Dark (nicht € 64) Elvire 2 · Jews Of Cerberus Emperer Of The Mines Preventinger President Is Missing The Project Firestort Project Firestort Project Fischith Fighter (C 64) Quest For Glory 2 Quest For Glory 3 Warship Wasseland Wasseland Paragraphs Wing Commander and Secret Missions Ward Cup Seccer (SEGA Megadrine) Zock Mc Krocken nes In The Fost Lone Eye Of The Beholder 1 F15 Strike Eggle 2 Foery Tole Adventure The ascination nal Fantasy Legend DIE AKTUELLE TOP-TEN BEI CPS ALLE HIER ANGEBOTENEN SPIELE NATÜRLICH MIT DEUTSCHER ANLEITUNG (dA) ODER KOMPLETT IN DEUTSCH (dV)! die weiteren Plätze - WING -MONKEY Wing Commander 2 dV 94.95 5. King's Quest 6 dV (Megapack) 99.95 99.95 6. Ultima 7 dV 7. Hexuma dV 89.95 Frank Heidak 8. Patrizier Der dV 79.95 89.95 84.95 89.95 9. Schwarze Auge Das dV 10. Civilization dV 84.95 99.95 das deutsche **INDIANA JONES 4** Monkey Island 2 Wing Commander | Deluxe Edition Ein heißer Tip! SUPER NINTENDO ES IST DA! IBM-PC dV 89,95 incl. Secret Missions 1 und 2 Kunden, die vorbestellen, haben bei uns den Vorrang, falls Lieferant einmal Nachschubschwieriakeiten haben soll 79.95 AMIGA dV 79,95 IBM-PC da 104.95 Diese Programme liefern wir incl. Lösung und dt. Anl. (z.T. kpl. dt.) MAN SPRICHT DEUTSH! CPS AKTUELLE **SPIELESOFTWARE** Amiga IBM-PC Amiga C-64 ST IBM-PC Amigu C-64 ST IBM-PC 99.95 Lost Files Sherlock Holmes dV Lotus 3 dA Lure Of The Temptress dV M 1 Tank Platoon dA Mod TV Datadisk dV Manchester United Europa dA Manice Mansion dV Mega-Lo-Mania dV - - 89.95 - 79.95 94.95 - - 29.95 79.95 79. 79.95 - 84.95 84 - - 89.95 - 99.95 99.95 - - 94.95 - 84.95 89.95 - 79.95 Amberstor dA ...... Aquatic Games dA 39.95 - 84.95 99.91 ATAC dA B 17 Flying Fortress dA ..... Bord's Tale Construct. Kit dA Bord's Tale Trilogie dA ..... **ACHTUNG! - NEUE KENNZEICHNUNG - ACHTUNG!** 74.95 49.95 dA = deutsche Anleitung - dV = deutsch auch auf dem Bildschirm Battle Isle dA Battle Isle Data Disk 1 dA Birds Of Prey dA 79.95 69.95 84.95 — 79.95 — Gateway To Savage Frontier dV Global Effect dA 69.95 — 79.95 49.95 - 79.95 89 IBM-PC Soundkarton IBM-PC 79.95 - 79.95 Humans dA ... Indiana Jones 3 Adventure VGA dV .... Indiana Jones 3 Adventure dV .... Jimmy Whites Snooker dA .... Jahn Madden Football dA ... Kaiser dV .... 89.95 — 49.95 79.95 — 79.95 69.95 — 69.95 — 69.95 69.95 44.95 — 69.95 69.95 49.95 69.95 69.95 59.95 — 69.95 Death Knights Of Krynn dV Deutsches Afrika Korps dV Dune dV Wing Commander 1 dV Wizardry 6 Bane C. Forge dV Wizkid dA 74.95 HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT ALLE ANGEBOTE SOLANGE DER VORRAT REICHT GEBEN SIE GAS UND SCHICKEN SIE MIR: o L o P o A o Prg o Test o Zub Fordern Sie noch heute unser kostenloses SIE ERREICHEN UNS PER POST a L a P a A a Prg a Test a Zub Kundenmagazin mit umfassender Preisliste an! CPS FRANK HEIDAK o L o P o A o Prg o Test o Zub BÜRGERSTRAßE 8 - 10 VERSANDKOSTEN INLAND 5000 KÖLN 1 □ Kundenmagazin (kostenlos) Computertyp ..... VISA bei Vorkasse per Scheck oder Kreditkarte BESTELLANNAHME PER TELEFON **AUFTRAGGEBER** DINERS CLUB bei Versand per Nachnahme 10 PP 02/93 0221 / 25 69 83, ...84 und ...85 die Versandkosten reduzieren sich um die Hälfte: BESTELLANNAHME PER TELEFAX ab 100. Straße 0221 / 25 69 86 PI7 Ort VERSANDKOSTEN AUSLAND LADENLOKAL "CRAZY STORE" Verfall Telefon Kreditkartenfirma bei Vorkasse per Scheck oder Kreditkarte .....

bei Versand per Nachnahme

25.

ALTER MARKT 45, 5000 KÖLN 1

Kunden-Nr.

Korten-Nr.



noch schnell die Luftpumpe. An dem Ticketschalter gibt man dem Beamten ein bißchen Geld, woraufhin er

> Jason eirote Mitgliedskarte überreicht.

Man gibt diese in der Bar dem Barkeeper und spricht dann die Piloten an. Einer erklärt sich

dann bereit. Jason nach Rio Blanco zu fliegen. Kaum im Flugzeug, möchte der Pilot auch schon, daß wir mal eben raushüpfen.

Chapter 5:

Da ein Sprung aus einem fliegen-Flugzeug dem nicht gerade gesundheitsfördernd ist, öffnet Jason den Hühnerkäfig (warten bis der Pilot "I'm waiting" sagt).

Die Hühner können ihn dann dazu überreden, für uns aus dem Flugzeug zu springen. Jedoch ergibt sich jetzt ein neues Problem: Das Flugzeug stürzt ab. Jason befestigt den herumliegenden Fallschirm am Türgriff und betritt das Cockpit. Um eine Bruchlandung hinzulegen, zieht man am linken Steuerrad, am mittleren Hebel und an dem Schalter rechts neben dem linken Steuerrad.

Nach der Bruchlandung schiebt man die Kiste beiseite und öffnet die darunterliegende. Das darin befindliche Gummiboot bläst Jason mit der Luftpumpe auf. Damit kann man nun das sinkende Flugzeug verlassen.

Chapter 6:

Zuerst klaut man etwas Pfeffer vom Wagen, der ungefähr in der Mitte des Bildschirms steht. Jetzt betritt man das "Lokal". Hier muß man aufpassen, denn jedesmal, wenn man hier etwas Unerlaubtes macht (z.B. etwas klaut), darf die Frau am Tresen nicht zusehen. Bevor man hier zuschlägt, redet man erst einmal ein paar Worte mit ihr, verläßt kurz das "Lokal", betritt es dann aber sofort wie-

Jetzt sind die zwei Männer am Tisch verschwunden. haben aber ein nettes Trinkgeld dagelassen. Zusätzlich nimmt man sich von dem übriggebliebenen Essen ein bißchen Käse. Auf dem 2. Tisch liegt ein Feuerzeug, das Jason ebenfalls einsteckt.

Jetzt mischt man den Pfeffer unter das Essen (vorher mit dem auf dem Tresen liegenden Messer kleinhacken). Dieses Messer wird im weiteren Verlauf des Spiels noch sehr nützlich sein. Nach dem kleinen Anfall der Person, die uns den Weg ins Hotel versperrt hat, können wir es endlich betreten. Zuerst benutzt man das Geld mit dem Telefon, hebt den Hörer ab und wählt die Num-

Nachdem es dreimal getutet hat, hängt man wieder ein. Jetzt legt man den Käse in die Mausefalle und nimmt sich das Geld aus dem Mauseloch.

Zurück im Lokal begegnen wir Maya. Ihr geben wir auf ihre Fragen folgende Antworten: 1952, 3 sisters and 1 brother. Wild Women"

Jetzt verläßt Jason das Lokal und kauft bei dem Händler die Munition, den Spaten, das Fischnetz und die giftige Wurzel. Jason lehnt die Leiter, die am Lokal steht, an die Hotelwand und stupst das Schild mit dem Stock (liegt am Ufer) an. Von der Person, die eben zuvor Schläge bezogen hat, bekommt Jason zur Belohnung einen Klumpen Gold. Nun kann man sich zu Maya ins Kanu gesellen und lospaddeln.

Chapter 7:

Während uns Allen Feuerschutz gibt, bauen wir mit Hilfe der Metallplatte und dem Holzhaufen eine Barrikade. Nun versorgt man Allen mit neuer Munition. Maya benutzt nun die vom herunterhängende Raum Schlingpflanze mit der Brücke, die Jason nun überqueren kann. Allen jedoch schafft das nicht so ganz.

Chapter 8:

Damit uns der Kapitän auch mitnimmt, geben wir ihm die Zigaretten und zusätzlich noch den Klumpen Gold. Dafür schmeißt er uns später auch über Bord, behält dummerweise aber Maya bei sich. Am Ufer wartet Jason, bis der Wachmann vorbei ist, und nimmt ein Schilfrohr von der anderen Seite, bevor er das Wasser mit der Wurzel vergiftet.

Jetzt kann er ungestört zum Schiff schwimmen. Hier wartet man erneut die Patrouille ab. und klettert dann aufs Schiff. Hier muß man immer aufpassen, daß man nicht zufällig der Wache begegnet. Ungefähr in der Mitte des Schiffes öffnet man die Kiste und nimmt sich die Harpune. Diese legt man in die Vorrichtung am Rumpf des Schiffes ein (vorher muß diese aber noch gedreht werden).

Bevor der Wachmann kommt, muß man noch eine Kiste wegschieben, damit die Schußlinie frei ist. Kommt er ietzt in Schußweite, schießt man ihn über Bord.

An der ersten Kajüte kann man durchs Bullauge ins Schiff sehen. Jason nimmt sich den herumliegenden Schlüssel mit der Angelrute und öffnet damit die Tür zur zweiten Kajüte, die er dann betritt.

Jason verbarrikadiert jetzt die Tür und bastelt sich aus der Flasche im Wandschrank, aus dem Tuch und dem Feuerzeug einen Molotow-Cocktail, den er aus dem Bullauge wirft. Durch das Feuer wird der Kapitän abgelenkt und wir können das Schiff fluchtartig verlassen.

Jason und Maya sind nun bei einem Eingeborenenstamm zu Besuch. Um den Eingeborenen zu beweisen, daß wir im Guten kommen, muß Jason zuerst den Feuerwerkskörper ins Feuer werfen (dieser befindet sich in der vorbeischwimmenden Kiste, die mit dem Netz eingefangen werden muß). Die Eingeborenen geben sich aber noch nicht zufrieden. Sie wollen, daß wir das kleine Kind heilen.

Kein Problem: Man benutzt den Wurm unter dem Stein mit der Angel und fängt damit den Fisch. Der kommt in den Suppentopf, Jetzt nimmt man sich die Pflanze am linken Bildschirmrand. Die kommt auch in die Suppe.

Zu guter Letzt kommt noch etwas Wasser aus dem Kanister dazu. Jason nimmt sich jetzt den Schöpflöffel aus dem Zelt, und gibt dem Jungen damit etwas von der Suppe.

Chapter 9:

Jetzt geht's mit dem Kanu weiter. An der ersten Abzweigung nimmt man den unteren Weg. An der nächsten und übernächsten jeweils den oberen. An der letzten Abzweigung schlägt man am besten wieder den unteren Weg ein.

Am Ziel angekommen, gibt Jason dem alten Mann den Kompaß und die Karte - und schon geht's weiter in den Dschungel. Jason legt nun die Holzplanke auf den Stein und katapultiert Maya nach oben (Maya muß sich hierfür auf den linken Teil der Planke stellen und Jason springt dann vom Baumstumpf auf den rechten Teil). Anschließend kann Maya den Baum über die Schlingpflanzen erklimmen.

angekommen. Oben schwingt sie sich à la Tarzan auf die andere Seite und wirft Jason das Seil zu, woran er hochklettern kann. Nun zieht Jason Maya im Korb nach oben, woraufhin sie das Baumhaus betritt.

Chapter 10:

Zu Beginn nimmt sich Maya den Schlüssel vom Skelett am Fenster (Brust) und öffnet damit die Truhe. Die Pergamentrolle nimmt sie dann an sich. Mit der Machete hackt sie am rechten Bildschirmrand ein Skelett frei, welchem sie auch sofort mit der Machete die Brustplatte abnimmt. Dort befindet sich ein grüner Edelstein, den Maya ebenfalls einsteckt. Jetzt fahren Jason und Maya mit dem Kanu weiter (oben, unten, unten, oben).

Chapter 11:

Zuerst nimmt man sich die Kette (in der Nähe des Toten am oberen Zelt), dann den Schlüssel (in der Hand des Toten links vom oberen Zelt). In der Kiste zwischen den beiden unteren Zelten findet Jason einen Geigerzähler, womit er auch sofort fleißig auf die Suche geht. Am stärksten schlägt dieser am Busch des oberen linken Baumes aus, wo Jason auch schon bald eine Pfeilspitze findet.

Dann tankt Jason den Jeep mit dem Kanister aus dem oberen Zelt auf (Tankdeckel nicht vergessen; liegt in der Nähe). Jetzt startet man den Jeep mit dem Schlüssel. Die Seilwinde legt man zum Baumstamm, wo sie mit der Kette befestigt wird. Nun betätigt man den Hebel an der Seilwinde und zieht den Stamm hoch. Unter der Ecke des Tuches befindet sich eine Kiste mit Dynamit, das Jason natürlich mitnimmt.

Weiter geht die Reise mit dem Kanu (oben, oben, oben, unten, oben). Am Ziel angekommen, fallen Jason und Maya einen Wasserfall hinunter. Am anderen Morgen wird Maya angeschossen und verschwindet unter dem Wasserfall. Jason folgt ihr.

Chapter 12:

Wasserfall Unter dem schiebt Jason den Ast zur Seite, woraufhin eine Geheimtür erscheint. Um sie zu öff-

nen, muß die Pfeilspitze mit der Gravur benutzt werden. Nachdem der Geheimgang betreten wird, sucht man am besten hinter dem zweiten Pfeiler Schutz, denn hier ist man auch vor den Schüssen der Verfolger sicher.

Wenn diese die Bogenschützen niedergeschossen haben, legen wir eine gezündete Sprengladung an den zweiten Pfeiler und verschwinden (dies bekommt den Verfolgern äußerst schlecht). Da man jedoch für einen Eindringling gehalten wird, werfen einen die Amazonen in die Ameisengrube.

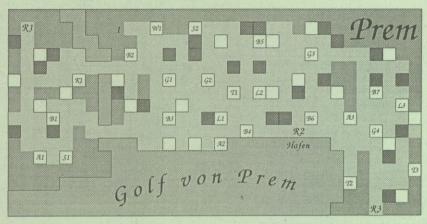
Chapter 13:

Jetzt sollte man sehr schnell vorgehen. Zuerst schneidet man die herunterhängende Blume mit dem Messer ab, so daß die Flüssigkeit heruntertropft. Jetzt nimmt man den Stab und die Schuhe, wovon aber nur die Senkel übrigbleiben. Jason bastelt sich nun aus Senkel, Stab und Messer eine Waffe.

Jetzt schiebt man den Schildkrötenpanzer gegen die Wand und stellt sich drauf. Wenn jetzt die Riesenameise ankommt, wartet man bis sie von der heruntertropfenden Flüssigkeit getroffen wird. Ist die Ameise abgelenkt, nimmt man sich die Fackel und sticht mit der Waffe auf die Ameise ein. Der Endsequenz steht nichts mehr im Weg.

## **Das Schwarze** Auge

Hier der zweite Teil von Ugo Orzinculos Mammutlösung zu Attic's Rollenspielknaller.



R1 = Reisepunks Kord

R2 = Hafen: Thorwal, Hjalsingor, Manrin, Kord, Skjal, Aryn, Runinshaven, Ottarje

R3 = Reisepunkt Skjal

B1 = Taverne 'Drachenhals'

B2 = Taverne Pottwal

B4 = Taverne 'Alle Winde'

B7 = Taverne 'Bei Hjalskes

B6 = Taverne Heimkehr

G1 = Gasthof Premer Hof

G2 = Gasthof 'Bei 'Venske G3 = Gasthof 'Ottasjolm'

G4 = Gasthof 'Zur Trutz

T1 = Travia-Tempel T2 = Swafnir-Tempel

T3 = Rondra-Tempel

A1 = Heiler "Anga Orgensdottir" A2 = Heiler "Eirik Schädelbrecher A3 = Heiler Thinmar Oris

1 = Dungeon: Eine verlassene Mine

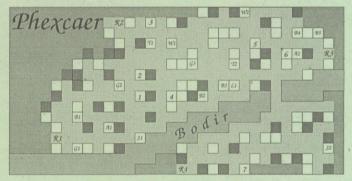
S1 = Schmiede Der Starke Deorn S2 = Schmiede 'Orgen Gundridson'

W1 = Waffenladen 'Herm Jurgasvalsson'

L1 = Kramerladen 'Storko von Grollbritz'

L3 = Kramerladen 'Swafnild Ragnarsdottir'

KI = Krāuterladen 'Der Einbeinige'



G1 = Gasthof 'Grauer Vogt' G2 = Gasthof 'Phex Sieben Hi G3 = Gasthof 'Røter Milan'

TI = Peraine-Tempel TZ = Phex-Tempel (Dialog)

W1 = Waffenladen Walrude Hesoch W2 = Waffenladen 'Regolan Russil'

L1 = Kramerladen Halika Jerdes L2 = Kramerladen Meister Haim

1 = Tempel (Talle: Überfa 2 = Spielhaus 3 = Falle (wie Punk; 1) 4 = Alter Mann (Informatione 6 = Stadthaus (Archio) 7 = Fuhrhof (Post)

A1 = Heiler "Mada Huilin" (2x)

S1 = Schmiede 'Alrik Derondan' S2 = Schmiede 'Der Lange Gerbold

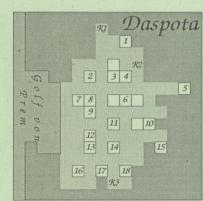


R1 = Reisepunkt Phexcaer

G1 = Gasthof 'Sicherer Hafen'

B1 = Taverne 'Bodirschänke'

T1 = Peraine-Tempel



R2 = Reisepunkt Rybon R3 = Reisepunkt Varnheim

1 = Wachhaus

2 = Taverne "Grünes Hufeisen" 3 = Bordell "Sonya's" 4 = Taverne "Haken-Hugo"

5 = Haus der Kapitane

6 = Tatowierer 7 = Tischler (Schiffbau)

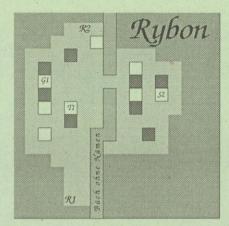
8 = Gasthof "Letzte Ruh" 9 = Bordell "Liebesgeflüster

10 = Lagerha

11 = Taverne 'Zum Holzbein

11 = Taverne Zum? 12 = Segelmacher 13 = Spielhaus 14 = Pirotenprügelei 15 = Waffenlager 16 = Alter Mann 17 = Schmied

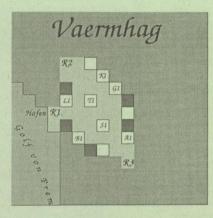
18 = Wache



- R1 = Reisepunkt Daspota
- R2 = Reisepunkt Thoss
- G1 = Gasthof 'Am Hafen'
- S1 = Schmiede "Brin Bolter"
- T1 = Travia-Tempel



- RI = Reisepunkt Kravik
- R2 = Reisepunkt Phexcaer
- G1 = Gasthof "Letzte Rast"
- B1 = Taverne "Orkschädel"
- T1 = Peraine-Tempel
- S1 = Schmiede "Tuwine Isleifsdotter"



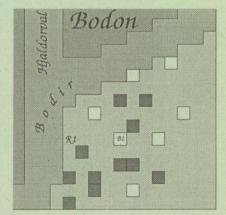
- R1 = Hafen: Thorwal, Varnheim
- R2 = Reisepunkt Varnheim
  R3 = Reisepunkt Thorwal
- G1 = Gasthof "Zum Tempel"
- \*B1 = Taverne \*Küstennebel.\*
- A1 = Heiler "Sendo aus Thorwal"
- T1 = Rondra-Tempel
- S1 = Schmiede 'Der Salzeraner'
- L1 = Kramerladen 'Tuwine Fjolnirsdottir'
- KI = Kräuterladen 'Alrik Groben'



- Rj = Hafen: Vaermhag, Ljasdahl, Ottarje, Thoru Rž = Ręisepunki Daspota Rž = Reisepunki Auplog Rž = Reisepunki Vaermhag

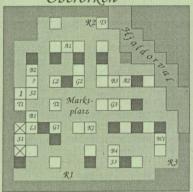
- 1 = Eliane Windenbek
- G1 = Gasthof 'Herberge Varnheim' G2 = Gasthof 'Rorlifs Bescheidene Hütte'
- B1 = Taverne 'Schwert und Schiff' B2 = Taverne 'Pelikan'
- A1 = Heiler 'Herjan'
- T1 = Travia-Tempel S1 = Schmiede "Einar Eindrinsson"

- W1 = Waffenladen "Firunja von Olport" L1 = Kramerladen "Vandrad der Gerissene" L2 = Kramerladen "Olgarda Nordfahrer" XI = Kräuterladen 'Lingard Karvensdottet

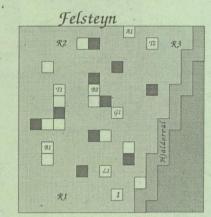


- R1 = Reisepunkt Vilnheim
- B1 = Taverne 'Zum Fröhlichen Ork'

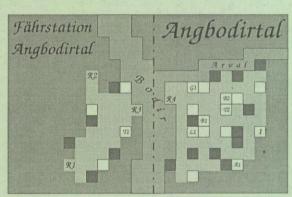
Oberorken



- RJ = Reisepunky Winheim
  R2 = Reisepunky Winheim
  R2 = Reisepunky Teilsiedlerse
  1 = Dungsen
  G1 = Gasthof 'Wegnest'
  G3 = Gasthof 'Glückfüher Prospokyor'
  B1 = Tawern' Ingerimm Feuer'
  R2 = Towerne Thermies Oxfofs'
  R3 = Tawerne 'Am Bodit'
  A4 = Tawerne Theorimst'
  R1 = Pieller Meistere Verfals'
  R1 = Pieller Meistere Verfals'
  R2 = Steller Starfogd Stengisson'
  R1 = Ingerimm Tempel
  R2 = Trouto-Tempel
  R3 = Schmiede 'Rydian Gerosch'
  R3 = Schmiede 'Rydian Gerosch'
  R3 = Schmiede 'Twindan' Issaede'
  W1 = Wiffenladen 'Morky, Soin des Grufalm'
  R3 = Schmiede Troviadan Tassade'
  W1 = Wiffenladen 'Morky, Soin des Grufalm'
  R2 = Rydusterladen 'Varlaysch', Sohn des Grufalm'
  R3 = Rydusterladen 'Varlaysch', Sohn des Grufalm'
  R3 = Rydusterladen 'Varlaysch', Sohn des Grufalm'



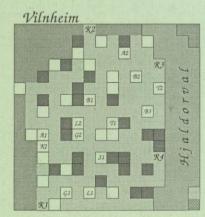
- R1 = Reisepunkt Oberorken
- R2 = Reisepunkt Orkanger
- R3 = Reisepunkt Einsiedlersee
- 1 = Isleif Olgardsson
- G1 = Gasthof "Hjaldors Ruh"
- B1 = Taverne 'Eldgrimas Stube' B2 = Taverne 'Erz und Steyn'
- A1 = Heiler 'Throndax'
- T1 = Ingerimm-Tempel
- T2 = Firun-Tempel
- L1 = Kramerladen "Schlauer Masgar"



- RI = Reisepunki Rukjan R2 = Reisepunki Auplog R3 = Reisepunki Angbodirial R4 = zur Fährstation Angbodiria
- 1 = Reorn Hiallasson
- G1 = Gasthof 'Am Arval'
- B1 = Taverne 'Piratenschänke' B2 = Taverne 'Springender Lachs' A1 = Heiler 'Ole Ormsson'
- T1 = Efferd-Tempel T2 = Firun-Tempel
- L = Kramerladen L1 = Morgdin, Sohn des Hordin



- R1 = Reisepunkt Fährstation Angbodirtal
- R2 = Reisepunkt Varnheim R3 = Reisepunkt Vilnheim
- G1 = Gasthof "Bei Hjargard"
- B1 = Taverne 'Schneller Pfeil'
- T1 = Phex-Tempel

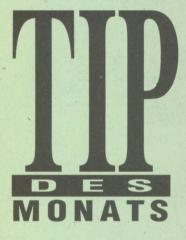


- RI = Reisepunkt Auplog R2 = Reisepunkt Oberorken R3 = Reisepunkt Phexcaer R4 = Reisepunkt Bodon

- G1 = Gasthof 'Großer Bodir' G2 = Gasthof 'Glockenspiel' B1 = Towerie 'Orkschâdel' B2 = Towerie 'Erz und Kohle' B3 = Towerie 'Alter Hößer'
- A1 = Heiler 'Yasma Yugvarsdottir A2 = Heiler 'Allyron der Elf'
- T1 = Travia:Tempel T2 = Swafnir:Tempel
- S1"= Schmiede 'Argo, Sohn des Almer'
- L1 = Kramerladen Hjalla Liskolfsdottir L2 = Kramerladen Thure von Guddasunden K1 = Kräuterladen Melion Mecaris'

Dinosaurs (Super NES)

Eine wahre Cheat-Flut sandte uns G. Karos aus Wangen-Haslach. Um im prähistorischen Jump'n'Run-Spektakel Dinosaurs für kurze Zeit unverwundbar zu werden, gebt ihr folgende Tastenkombination ein: X und oben, links, A und links, R, rechts, Y und links, Y und rechts, Select und unten. "A und links" bedeutet dabei, A gedrückt halten und das Steuerkreuz nach links drücken. Wer für immer unzerstörbar durchs Spiel wetzen will, benutzt folgenden Cheat, den Ihr zusätzlich zum ersten eingebt: B und rechts, R und rechts, B und oben, X und oben, R und rechts, B und oben, X und links, Select und unten. Habt Ihr's geschafft, ertönt ein liebliches Klingelzeichen.



## Alien 3 (Mega Drive)

Der *Tip. des Monats* und damit die 777 Märker gehen an Peter Müller aus Köln für seine toll gezeichneten Karten zum nicht eben leichten Action-Spektakel *Alien 3.* Besonders Alien-Jägern, die bis jetzt mit dem knackigen Zeitlimit zu kämpfen hatten, kommen die übersichtlichen Karten wie gerufen.



Mario-Fans aufgepaßt! Das beste Super-NES-Spiel des Jahres durchzuspielen, gehört wohl zum Traum aller Nintendo-Freunde. So bekam ich die große Aufgabe, Super Mario Kart durchzuspielen, um allen Mario-Kart-Verzweifelten mit dem Tip aus der Redaktion aus der Patsche zu helfen. Zwei Wochen, vier Joypads und drei Dutzend Nervenzusammenbrüche später war es vollbracht: Der witzige Abspann wurde bewundert. Ironie des Schicksals und erneuter Motivationshammer: Das Modul offenbarte die extrem schwierige 150-ccm-Klasse, an der ich bis heute mächtig zu knacken habe. Nichtsdestotrotz habe ich in den Tips aus der Redaktion alle meine Erfahrungen mit der rasanten Gang um den Klempner Mario zusammengetragen. Bowser und Konsorten sollten Euch nun keine Probleme mehr bereiten.

Mega-Drive-Fans hingegen dürfen sich an den *Alien-3*-Karten erfreuen und mit dem

Taz-Mania-Cheat den tasmanischen Vielfraß zum ersehnten Abspann geleiten. Für den nächsten Monat erwarte ich von Euch eine wahre Flut an tollen Tips, da der Weihnachtsmann hoffentlich ganze Modulstapel bei Euch vergessen hat. Springt also ein Obermotz nach einer seltsamen Tastenkombination vom Eiffelturm oder verführt Sonic nach fünf herzhaften Klopfern aufs Modul seinen Freund Tails, nehmt Euch eine Postkarte, schreibt Euren Tip auf dieselbe, klebt die Briefmarke daneben und schickt das Kärtchen an die POWER PLAY. Die Adresse findet Ihr wie immer auf der Inhaltseite unserer POWER-

Allzeit eine Handvoll Extrawaffen und Power-Up's im RAM, wünscht Euer

Kund.

## Taz-Mania (Mega Drive)

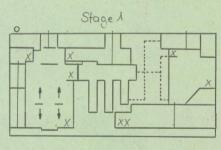
Auch die Jagd mit dem tasmanischen Vielfraß nennt einen Cheat ihr eigen: Im Titelbild einfach auf beiden angeschlossenen Joypads A, B, C und Start gleichzeitig drücken. Wer im Spiel pausiert und B drückt, ist unverwundbar – wer C drückt, springt schnurstracks ins nächste Level. Herausgefunden hat dies M. Yilmaz aus Bamberg.

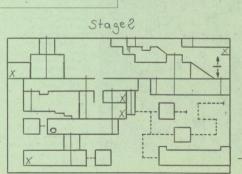
## Wings 2 (Super NES)

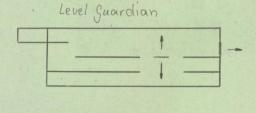
Und nocheinmal G. Karos aus Wange-Haslach: Die Wings-2-Paßwörter dürften anfallende Pilotenprobleme schnell beheben.

loteribrobier	ne schnell beneber
Level 01:	
FGYHMBL	!nG!xF!
Level 02:	r5xKDJC2pf!V
Level 03:	HCcMJ6R!brG!v!
Level 04:	VrBPWPBHvw!Z
Level 05:	T!LRLRiwBBF!B!
Level 06:	jD1TXGdtGB!r
Level 07:	sB7QOwWYGBD
Level 08:	CG!YPDM4l3!Zh!
Level 09:	hBWOJGj4BH!Q
Level 10:	
!7zG!LR6V	VVWw2
Level 11:	!!4Tb!NGPM-
WTs!3	
Level 12:	G!!dNNG!Brkf6
Level 13:	DC!WJrchChB!8

Level 13: DC!WJrchChB!8
Level 14: NjrCJwblHXL
Level 15: BBzdPB!!FZIF!
Level 16: Gz!dRj8FN7F!q
Level 17: !c!FkvGdkZBtj
Level 18: 7MwlnGWCVJ!Q
Level 19: BBCnwLL1BB!r







O = Start

X = Sefangener

I = Leiter

I = Tur

= Lift

Seheimgang

Exit! Ausgang

Wasser

Flüssiges Metall

# Wollen Sie einen gebrauchten

Suchen Sie Zubehör? Haben Sie Software anzubieten oder suchen Sie Programme oder Verbindungen? Der Power-Play-Kontakt bietet allen Computerfans die Gelegenheit, für 5,– DM eine private Kleinanzeige mit bis zu 4 Zeilen Text in der Rubrik Ihrer Wahl aufzugeben.

Computer kaufen oder verkaufen?

Und so kommt Ihre private Kleinanzeige in den Power-Play-Kontakt der **April-Ausgabe** (erscheint am 10. März '93): Schicken Sie Ihren Anzeigentext bis zum 1. Februar '93 (Eingangsdatum beim Verlag) an Power Play. Später eingehende Aufträge werden in der **Mai-Ausgabe** '93 (erscheint am 14. April '93) veröffentlicht.

Am besten verwenden Sie die dazu vorbereitete Karte auf dem Durchhefter.

Bitte beachten Sie: Ihr Anzeigentext darf maximal 4 Zeilen mit je 40 Buchstaben betragen.



Der Verlag behält sich die Veröffentlichung längerer Texte vor. Kleinanzeigen, deren Text auf gewerbliche Tätigkeit schließen läßt, sowie Anzeigen unter Postlagernummern werden nicht veröffentlicht.

## C64/C128

Infocom: Suche dringend Enchanter, Spellbreaker, Cutthroats, Plundered Hearts, Moonmist., Hollywood H. Zahle sehrgut. Maxim Szenessy. Tel. 04122/53378

Netzteil, Floppy, Joysticks, Turbo Access, Turbo Process, 4 MHz, sowie Orig., Games zu verk. Tel. 02330/70061

Verk. C64 + Floppy, 15 Orig. Spiele, Datsette, Disk-Box, 2 Joys, 2 Bücher, für C64, Cadr., Nordigpower, SW Drucker (Citizen 120 D auch für PC), für 300 DM. Tel. 05144/8794 Marcel

Verk. C 64 mit Mon., Drucker, Floppy, 50 Disks, Datasette, Fachlit., Modul Aktion Power, VB 600 DM. Philip Heuser, 7104 Obersulm 1. Tel. 07130/9747

Die beste C64-PD-Soft: Anw., Spiele, Musik, Bilder, Demomaker, Megademos mit Plasma und Vektorbobs wie aufm Amiga. Nur das Beste von über 5000 Prg., plus alle Neuerscheinungen. Keine Gewinnerzielung, da zum reinen Selbstkostenpreis (ca. 90 Pf. pro Disk). J.D. Mallander, Stichwort:C64, Knufstr. 28, 4290 Bocholt

Kaufe, verk. und tausche PD-Soft, habe 1200 Prg., Disk ab 10 DM, gratis Demo-Disk bei: T. Siedenberg, Tannenweg 11, 3160 Lehre 5

Verk. C64II, Floppy, Farbmon., Final C. III, 15 Bücher, über 100 Disk, 50C64-Mag. 1984-1987, 6 Module, Mouse, 2 Joys. 3 Diskbox, 1 Orig. Spiel, 100 % o.k. VHB. 500 DM. Tel. 02174/4421

Verk. C64 II. Floopy 1541 II. 100 Disks, Joysticks, Datasette mit ca. 10 Kass., alles 100 % o.k., für 400 DM, alles I. O., Verp. Tel. 07803/4653 Frank Harter

Verk. Farbdrucker Commdore MPS 1550 C noch nicht benutzt, NP ca. 550 DM, Orig. verp. nur 350 DM. Tel. 06404/7013 od. 64613

Zu verschenken, gibt's bei mir nichts, C64 + Floppy 1541 II, Drucker GF-TXP 1000, Data Mouse, Joysticks, Software, VB 600 DM. Tel. 0208/662381 ab 16 h

C 64 II, 1541 II, je 6 Monate alt, ca. 250 Spiele, z.B. Bundesliga M., Diskbox, Joysticks, nur 450 DM, M. Tüshaus, 5600 Wuppertal 2. Tel. 0202/553746

Verk. C 64 II, 1541 II, Cartridge III, Geos 2.0, 240 Disks, über orig. Pirates, Mouse, 2 Diskboxen, alles 100 % o.k. Tel. 04638/1456 Simon VHB 500 DM

Verk. C 64 mit Mon. u. Datasette, Topzustand, 499 DM, Selbstabholer, Angeb. an: Andre Ott, Oststr. 24, O-9250 Mittweida

Verk. C 64 mt Floppy 1541 II, Reset, Datasette, ca. 60 Disks, Locher, Orig. Zak MC Kracken, für nur 300 DM. Angeb. an: Asmus Gunnar, Karl-Liebknecht-Str. 28, O-2594 Bad Sülze

Suche für den C64 folgende Games: TV Sports Football, TV Sports Basketball, Blades of Steel. Suche auch andere Sportgames, Thomas Albath, Hinter den Gärten 3, 7776 Owingen

C64, Dolphin DOS 3.0, 1541 II, Disklocher, 2 Diskboxen, 160 Disks, Joysticks, Mausmatte, Maushalterung, Maus, 350 DM. Tel. 06020/2536 Silvio

Verk. Rarität SX 64 Tragbarer C64 m. Farbmon. + Floppy, gg. Gebot, M-1 Maus, Paddles, Lightpen, Papierrollen, Farbstifte f. 1520. Nordic-Modul. Tel. 04421/26967

Verk. C 128 D, Drucker, Mon., Datasette, Joystick, Bücher, alte Comp. Zeitschriften, Happy, 64er, ASM, PP, VB 600 DM. Tel. 02832/8176 ab 18 h

Suche dringend Shadow of the Beast CDR zahle sehr gut. Tel. 02334/45445 Thomas Fox

Suche Bards Tale 1, 2 und 3, nur kpl., dt. Orig., mit Anl. für C64. Tel. 08191/8671 ab 18 h Markus

Verk. C 128 D mit int. Floppy 1571, Farbmon. 1901, Leerdisks, Software, Lit., für nur 450 DM. Technisch und optisch nw. Tel. 05202/5577

Verk. C64 Disk, World, California, Wintergames, Super Quintett 5 Spiele zu je 15 DM. Grand Monsterslam 25 DM. Kass. Benetta, Slaine Adv. 15 DM. Tel. 05224/6687

Verk. C 64 Disk; Bards Tales I, II je 19 DM, Bards Tales III 25 DM, Stein d., Weisen, 64er Abenteuerspiele, Vol. 2, C. Lympics je 19 DM. Tel. 05224/6887

Verk. Star LC 10, Nadeldrucker für C64/128. Kabel, Interface, Orig. HB für nur 400 sFr, 455 DM. Tel. 0041/619014310 Lorenz

Halt. Verk. älteren C64, Floppy 1541, ca. 150 Disks, HB, für 200 - 250 DM. Cornelius Schüler, Maulbronnerstr. 1, 7032 Sindelfingen. Tel. 07031/801462

Sammler sucht Rollen- und Strätegiespiele sowie Adventures. Auch Oldies. Nur Orig., Tel. 06151/895159 Jürgen

Verk. North + South, Mission L., Game Over I + II, Collection, Gremlins, Western Games. Tel. 0731/382937 Marco

C 64 + Floppy 1541 + Farbmon. 1901 + Datasette, 3 Joysticks, Schnellademodul, 150 Spiele VHB 600 DM. Tel. 089/649488

Verk. C64 II, Floppy, 20 Disks, Spiele, Wert 200 DM, Datasette, 8 Cass. Final C. III, 2 Joysticks, zus. 450 DMVB, A.H. Leistner, Am Foersterweg 36, 1260 Strausberg (O)

Verk- C 64 II, Floppy 1541 II, Joysticks, Orig. Spiele, z,B. Mc Kracken, Turrican, Rainbow Island+ ca. 65 besp. Disks m. Box 300 DM. Tel. 0631/16502

#### Amiga

Verk. Orig. z.B. R-Txpe II, Lethal E., Aqu., Gauntlet, Neb., Ork, Bubble Bobble, Alienbread, Prison, Gods. Tel. 05382/6106

Battle Isle, Populous II je 30 DM, Z-Out, Masterblazer je 15 DM, Double Bill 40 DM, Lotus II 25 DM, Powermonger 25 DM, Tiebreak 20 DM. Tel. 07731/25775 Stephan

Zu verk. A 500, Kick 1.3, 1 Jahr alt, 1 MB, 2. LW, 1084 S. Mon., 3 Joys, 1 Maus, 2 Boxen, 120 Disks, 18 Zeitschriften, Haube, zus. 900 DM. Tel. 02366/83544 Weiss

Verk. A 500, Mon. 1084, 2 LW, 1 MB, 24-Nadel-Drucker, Abdeckhaube, div. Bücher, 80 Disks, 3 Joysticks, orig. Dokum. Refl., VB 1100 DM. Tel. 02265/9258 Verk. EOB, Powermonger, Special F., SSS, Indy 500, Tie Break, je 45 DM, oder tausche gg. Die Gen., DSA oder Johmn M. Football, lieber Tausch als Verkauf. Tel. 07123/32192

Verk. orig. Civilisation 45 DM, Spec. Forces 35 DM, Das Schwarze Auge 45 DM, Ba. Isle 35 DM, B. Isle Data 30 DM, zzgl. NN-Geb., alles 1a-Zustand, Ralph Laubenbacher. Tel. 08731/71374

Verk. EOB, IVII, Cruise for a Corpse, James Pond 2, Cadaver für je 35 DM, und Champions of Krynn und Pirates für je 30 DM. Tel. 0731/ 6021511 Moritz

A 500, 1 MB Farbmon, Stereo 2, LW, 100 % o.k., m,it 38 Spielen div. Fachilit, Zub., NP über 5000 DM, FP. 1900 DM für Selbstabholer, D, Do, Sa, und So, ab 14 h. Tel. 030/2168214

Verk, Monkey Island II, Epic, Hunt för Red, October Ghosbusters II, Untochables, Mig 29, Special F., Shock Wave, Toyota Celica. Tel. 07904/8744 Steffen

Verk. A 500, 1 MB, 1084 S, Mon., ext. LW, 2 Joys, 16 Orig, Spiele, z.B. F. Samurai, Turrican, 1, 2, Exe of the Beholder, 3 Diskboxen, 200 Disks für nur 900 DM. Tel. 0234/860408 Daniel

Verk. Bandit Kings 40 DM, Populous II 30 DM, Kings B., Megalomania dt. 20 DM, habe alle SSI Rollenspiele. Preise auf Anfrage auch kpl. Tel. 06173/62511

Orig. zu günstigen Preisen, z.B. Carl Lewis Challenge 45 DM, Liste anfordern von Amiga, PC, C64, G.B. Sega und Nintendo Spiele, Tel. 04361/1365

Verk, Rainbow Islands, New Zealand St., Beach Volley, Nebalus I, Rodland, Tausche auch gg. Mega Twins oder andere Games, tausche Fire and Ice gg. Bubble Bobble III. Tel. 09421/31919

Amiga Orig. sehr günstig F-16 Falcon 10 DM, Heroes of the L. 10 DM, F.A-18 Interceptor 10 DM, alles zus. für 20 DM. Tel. 02161/208925 Stefan

A 500, 1 MB, 2LW Mon. 1084, 9-Nadel-Drukker, 3 Joysticks, Maus, Boxen, 200 Disks. VB 1400 DM. Tel. 02944/2468

Verk. A 500, 1 MB, LW, 1084 S, 200 Disks, 19 Orig, Spiele, Push ver, Lure of... Monkey 2, Fate, Bane of, F-19, Space Crusade u.,a. DM 1400. Tel. 0221/464577 ab 20 h

A 2000 B, 2 x 3,5" 3 MB HD 48 MB, Mon. 1084 S, TV-Tuner, Orig. Software, Lit., Zub., 1800 DM. Tel. 02251/53745

Verk. gebr. A 2000 B, Kickstartumschaltplatine 1.2/2.0, Speichererw. 44 MB Hard-Disk, u. div. Bücher, Software, VB 1400 DM. Tel. 0841/ 32201

Verschleudere Super Orig. Rollenspiele: Eye of the Beholder I '+ II, Krynn Say I + II, Might & Magic III u.v.m., für läppische 20-30 DM. Tel. 05606/3055

Verk. 35-45 DM, Aband Places, Manhunter 1, Fate Gates o.d. Starflight 2, Buck Rogers, Colonels, Michael. Tel. 0221/242285

Suche Amiga-Spiele, Fonts und Grafiken, für Amiga-Fox. G. Bednarz, Leimgardtsfeld 100, 4300 Essen 11

A 500, 1 MB, 2. LW, 3 Joys, ca. 120 Disks, Anwender Software, Zub., Farbmon., CM 8833, TV-Tuner, Drucker Star LC 10, VHB 1200 DM. Tel. 06124/4172 ab 18 h Verk. Orig. Roger R., Rainbow Island, Dynamit, Düx je 45 DM, Larry III 45 DM, Schreibt an Lisa Beier, Bredtschneiderstr. 13, 1 Berlin 19

Verk. Philips TV-Tuner für Mon. 1084, für 100 DM, 5,25° LW von Golem für 100 DM. Tel. 0941/37019 Robert ab 18 h

Amiga Software abzugeben. Schreibt an: Bernd Ugousek, Postrach 333, A-9021 Klagenfurt

Verk, Civilisation 60 DM, Epic 45 DM, Their F, Hour 40 DM, Battle Isle, Data Disk 90 DM, Wolfpack 30 DM, Interessenten: Tel. 0271/ 354711 Sascha bis 18 h

Suche günstig 2,5 MB Speichererw., zahle gut. Tel. 0951/69771

Verk, Pirates, M&MII, Lemmings, Chrono Quest II, Blood M., Amberstar, B.T. 2, Feary Tale A, UMS 2, The Cycles u.v.m. Suche Infocom, SSI's, Tel. 0721/859677 ab 18.30 h

Verk. A 2000, 1084 Mon. 3 Joys, 44 Orig., Fire u. Ice, Titus, the Fax, 72 Leerdisks. Tel. 07457/ 2030 Tobias

Verk. gute, billige Amigasoftware wie z.B. Bundesliga M., Prof., PQ, Greats Courts II, Zd. BMP, sofort schreiben an Michi Zibbar, Oberfeld 85-8130 Stamberg

Verk. A 500 1 MB, Mon. CM 8833-II, 2. LW, Disks, X-Copy, 5.0, 2 Joysticks, Maus, Appetizer, für 1200 DM, Tel. 06359/81533, keine VB, Einzelkauf

Tausche F15 Strike Eagle 2 gg. Epic oder M. Island I oder II ggf. auch gg. 50 DM. Marius 07473/23895

Sehr günstig. Verk. Amiga Orig. zw. 10 - 25 DM. Tel. 09367/3670 17-20 h

Verk. A 2000 mit Philips Mon. CM 8833 II, 3 MB RAM, 2 x 3,5", Star LC 10, u.v. Orig. für VB 1200 DM. Tel. 06182/3984 Sven

Verk. Orig. Zork 1 20 DM, Mean Streets dt. 40 DM, Chrono Quest II 25 DM, Altered D., Cluebook 50 DM, suche Orig. Larry 1, 3D-Const. Kit dt. 04331/62978

Verk. Monkey II, Special F., Final F., Pit-Fighter, It came from Desert, Larry II, Police Quest II zu je 40 DM. Tausche auch. Tel. 07153/48848

Verk. Amig-Orig. zu supergünstigen Preisen. Schreibt an: Wolfgang Hüber, Friedrichshafenerstr. 38, 8070 Ingolstadt

Suche Strategiespiele für Amiga, wenn mgl eine Liste an: Stefan Simmet, 8352 Grafenau Tel 08552/3587

Verk. A 500 mit TV Modul. Joysticks, Computer Zeitschriften, 6 Orig. und Disk. für 650 DM. Tel. 06181/85648 Erik

Suche für A 500 das Spiel The F. Tale Adv., Abs. Matthias Stangl, Obderdirfstr. 1, 6901 Heiligkreuzsteinach. Tel. 06220/6065 für 20 DM + NN-Geb.

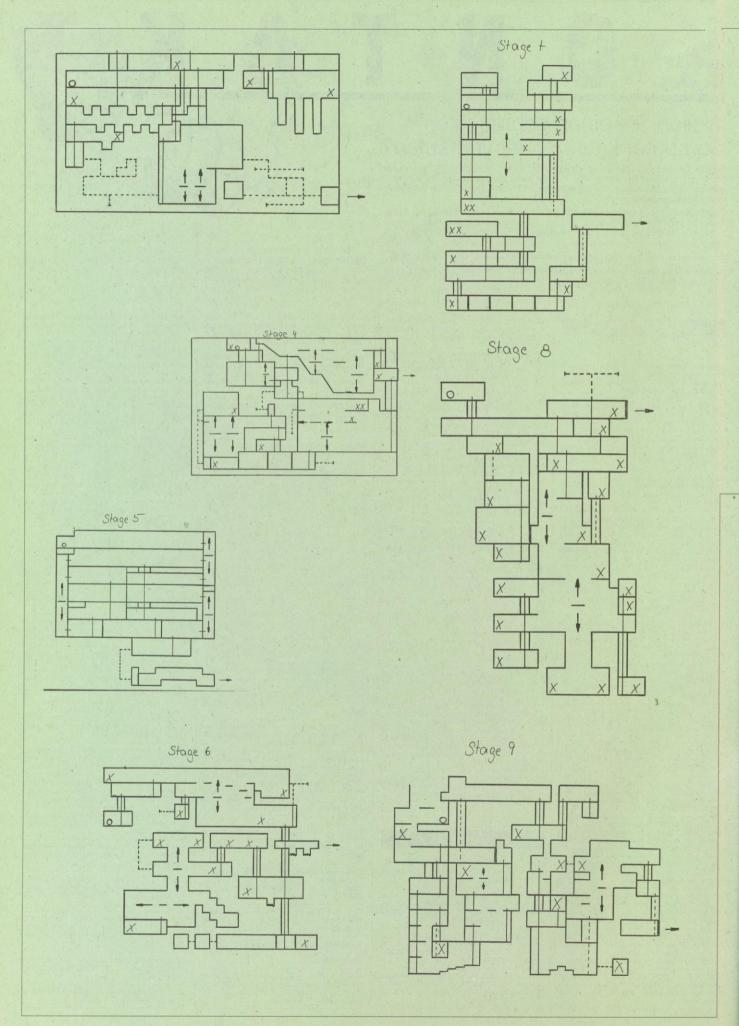
Verk, A 2000, 1 LW, Mon. 1084 S, Drucker NEC P7, Orig. Monkey Island 1, It came from desert, zu Zeitschriften, 5 Bücher VB 2000 DM. Tel. 08193/8753 Martin

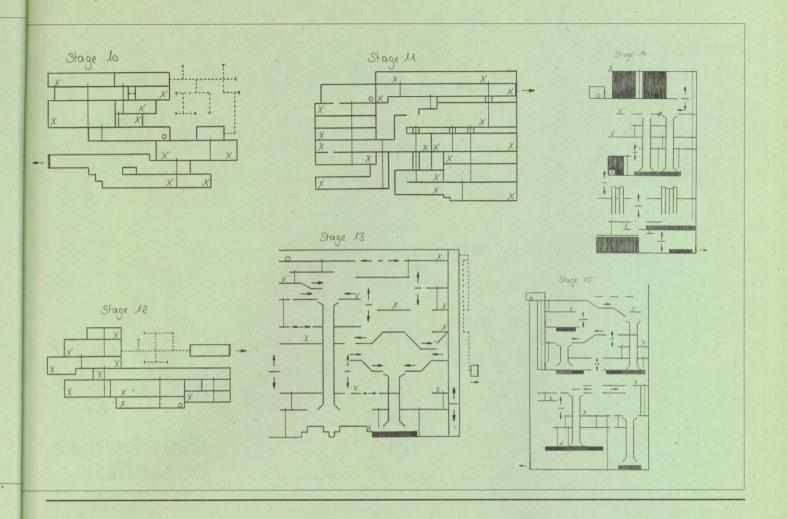
Verk, für Amiga nur zus. Lotus Turbo 2, 1869 und Lemmings für 150 DM. Alles Orig. Tel. 04421/23743

Verk. Amigagames von 5-25 DM, 1 MK-Action Rep. II, für 70 DM, Tel. 05439/1491

Fortsetzung siehe Seite 96







Wenn andere schon längst nicht mehr weiterwissen, hat der Markt&Technik Buchverlag immer noch eine Lösung:

# Das umfangreichste Computerbuch-Programm Deutschlands!

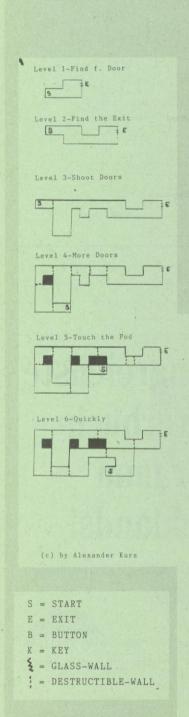
Jetzt im Buch- und PC-Handel oder in den Buchabteilungen der Warenhäuser!

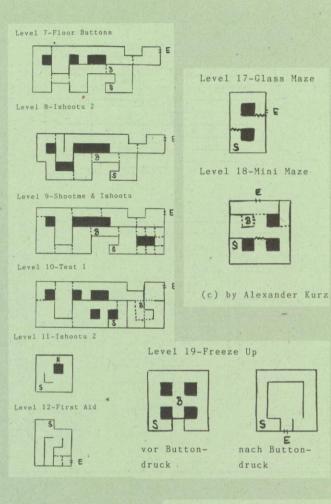
Markt&Technik Bücher- das Erfolgsprogramm für Ihr Programm! Markt&Technik

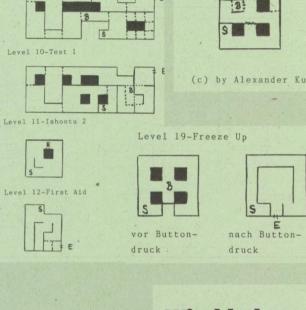


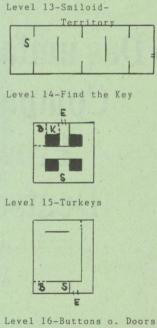
## Faceball 2000 (Game Boy)

Die 19 Faceball-Level kartographierte Alexander Kurz aus Gießen. Jetzt ist es möglich, sich in Kürze durch die Level zu schießen und dabei jede Menge Punkte und Extraleben zu ergattern, die in späteren Levels'von Nutzen sein wer-









# Wimbledon (Game Gear)

Alle Paßwörter zur netten Filzball-Hatz Wimbledon lieferte Holger Conrad aus Flonheim.

Halbfinale American Open IKJ-DBR OFE-NKO American Open Finale IKJ-DBR OGJ-DLO

Australian Open Viertelfinale **GGK-FJR WHJ-MHK** Australian Open Halbfinale

EFJ-EJW XFI-EHA **Australian Open** Finale JIG-CGR TIE-MDI

French Open Viertelfinale GKR-MIV FAN-MDC French Open Halbfinale

KIK-GKH VDJ-JJM Finale French Open OEG-EHG QJN-LFG

Viertelfinale Wimbledon KIK-KKW VCJ-LKM Wimbledon Halbfinale EFJ-KHI XFH-JGA Wimbledon Finale **NEG-IIG SJL-PFG** 

**Grand Slam EFJ-SHX XEH-PHA** 



**Space Football** (Super NES)

Alle Paßwörter zum 3-D-Spektakel Space Football erspielte sich Stefan Hartmann aus Ilvesheim. Hier sind alle 31 Codes:

Level 2: Level 3: Level 4: Level 5: Level 6: Level 7:	246860 402714 312171 346312 373243 650665
Level 8: Level 9:	449357 736725
Level 10:	876963
Level 11:	884887
Level 12: Level 13:	497998 832115
Level 14:	955306
Level 15:	274443
Level 16:	487735
Level 17:	626631
Level 18: Level 19:	872669 349583
Level 20:	668227
Level 21:	175845
Level 22:	121915
Level 23:	644028
Level 24: Level 25:	845684
Level 26:	993201
Level 27:	037362
Level 28:	725375
Level 29:	578456
Level 30:	599544 802775
Level 31: Level 32:	511588
2010.02.	0.1000



Telefonische Bestellungen: Mo. - Fr. 9:30 - 13:00 Uhr und 15:00 - 18:00 Uhr Sa. 9:30 - 13:00 Uhr unter:

COMPUTER SOFT- UND HARDWAREVERTRIEB

Hardball 3

Hexuma

History Line

Harrier Jump Jet

Harrier Assault AV-8B US 79.90

US 69.90

DA 99 90

DV 89 90

DV 89.90

Wing Commander 2

Winter Challenge

Wizardry 7

Wizkid

X-Wing \*

DV 89.90

DA 69.90

US 89.90

DA 59 90

US 89.90

#### **AMIGA-SOFTWARE** SUPER NINTENDO **PC-SOFTWARE PC-SOFTWARE** AMIGA-SOFTWARE -14" US 79 90 DV 69.90 DV 79 90 DA 69 90 **Amazing Tennis** Joe & Mac 1869 DV 89.90 Humans DA 69.90 A 320 Airbus DA 99.90 DA 59.90 American Gladiators Aquatic Games DA 99.90 DV 89.90 DA 59 90 KGB \* DV 59 90 Axelav A 320 Airbus Indiana Jones 3 Kings Quest 5 Archer MacLean Pool DA 59.90 DV 69.90 Contra 3 A-Train US 79.90 Indiana Jones 4 DV 99.90 59.90 Leeds United Champ Abandoned Places \* DV 79.90 Indiana Jones 4 Act US 59.90 B.C. Kid \* DA US 59.90 Dino City Aces Mission WW 2 US 49.90 Ishar DA 69.90 Bat 2 DV 79.90 Legend of Kyrandia DV 79.90 F-Zero Legends of Valor \* Aces of Pacific DA 79.90 Joe & Mac DA 59.90 Battle Chess 2 DA 59.90 89.90 Alone in the Dark US 89.90 KGB DV 79.90 Battle Isle DV 79.90 Leisure Suit Larry 5 DV 69.90 Jimmy Connors \* Amazon US 89.90 Kings Quest 5 DV 89.90 Battle Isle Data Disk 1 DV 49.90 DA 49.90 Joe & Mac Lemmings DV 89.90 Kings Quest 6 DV 89.90 Bills Tomato Game DA 59.90 Lemmings 2 \* DA 69.90 Legend of Zelda Amberstar An American Tail US 59.90 DA 59 90 **Lemmings Double** DA 69.90 Laser Squad DA 69.90 Black Crypt Lemminas Budokan Mario Paint & Maus DA 99.90 Ancient Art War Skies DA 89.90 Laura Bow 2 DV 79.90 DA 29.90 Lethal Weapon DA 59.90 DA 89.90 DV 79.90 Bundesliga Ma. Edition DV 89.90 DA 59.90 Mickey Mouse Quest ATAC Legend of Kyrandia Liverpool **B-17 Flying Fortress** DA 99.90 Bundesliga Ma. Prof. DV 69.90 Lord of the Rings DV 69.90 NCAA Basketball Legends of Valor DV 89.90 DA 89.90 Bunny Bricks DA 49.90 Bards Tale 4 1 Lemminas 2 1 DA 79.90 DA 59.90 Lotus 3 DV 89 90 Lemmings Double Lure of Temptress Rat 2 DA 79 90 Caasar DV 69 90 DV 59 90 Rattle Isla DV 89 90 Les Manley in L.A. DV 69 90 Campaign DV 69 90 Mad TV DV 69 90 Carl Lewis Challenge Birds of Prev DA 89 90 Lethal Weapon \* DA 59 90 DA 59 90 Mad TV Data Disk \* DV 29 90 **Buck Rogers 2** DV 89 90 Links 386 Pro DA 89 90 Castle of Dr. Brain DV 69 90 Mc Donald Land \* US 59 90 Bundesliga Ma. Edition DV 89 90 Liverpool \* DA 69 90 Castles DV 69 90 Might & Magic 3 DV 79 90 Bundesliga Ma. Prof. DV 69 90 Lord of the Rings 2 DA 79 90 Centurion DA 29 90 Monkey Island 1 DV 79.90 **Bunny Bricks** DA 49 90 Lost F. Sherlock Holms DV 89.90 Chaos Engine \* 115 59 90 Monkey Island 2 DV 89 90 **Burning Steel \*** DA 89 90 Lure of the Temptress DV 69.90 Civilization DV 79 90 Nigel Mansell GP DA 59.90 Mario is Missing **Buzz Aldrins Space \*** US 89 90 DA 79.90 Cool Croc Twins DA 59.90 No Second Price DA 59.90 DV 69.90 MegaloMania DV 79.90 Cool World DA 59.90 Pacific Island DV 69.90 Caesar 89.90 Campaign DV 79.90 Might & Magic 4 DV Crazy Cars 3 DA 59.90 Perfect General US 79.90 DA 69.90 Monkey Island 1 DV 89.90 Curse of Enchantia Captive US 69.90 Pinball Dreams DA 59.90 Car & Driver \* US 99.90 Monkey Island 2 DV 89.90 Cytron 59.90 Pinball Fantasies DA 59.90 Wings 2 Carl Lewis Challenge Nigel Mansell \* DA 59.90 DA 69.90 D-Generation DA 39.90 Police Quest 3 DV 69.90 Carriers at War US 69.90 Perfect General US 89.90 Daemonsgate \* DV 89.90 Populous 2 DA 49.90 Castle of Dr. Brain DV 79.90 PGA Tour Golf Plus DA 79.90 Darkseed 1.5 \* DV 69.90 Premier Manager DA 59.90 Castles 2 DA 89.90 Pinball Dreams \* DA 69.90 Das Boot US 49.90 Premiere DA 69.90 Chessmaster 3000 US 79.90 Planets Edge DV 89.90 Das Schwarze Auge DV 79.90 Push Over DA 59.90 Alien 3 DV 99.90 Police Quest 3 DV 79.90 Der Patrizier DV 79.90 Railroad Tycoon DV 79.90 Comanche DA 99.90 Power Monger DA 79.90 Arielle 1 Dream Team DA 59.90 Red Zone DA 59.90 Conquests Longbow 79.90 Prophecy of Shadow US 59.90 DV 69.90 Rise of the Dragon DV Dune 69.90 Cool World DA 59.90 Quest for Glory 3 DV 79.90 Dynablaster DA 59.90 Road Rash DA 59.90 Curse of Enchantia US 69.90 Railroad Tycoon DA 89.90 Rome AD 92 \* Dynatech DV 59.90 DA 69.90 D-Generation DA 49.90 Rampart DA 69.90 DV 69.90 Sensibel Soccer 92/93DV Elvira 2 59 90 Daemonsgate \* DV 99.90 Red Baron DV 79.90 Entity DA 69 90 Shadow of Beast 3 DA 59.90 Dark Half Red Baron Mission 1 US 69 90 DV 49 90 Fsnana 92 DA 69 90 Silent Service 2 DA 79 90 Green Dog Dark Queen Krynn \* DV 89.90 Rome AD 92 DV 89.90 Eye of the Beholder 2 DV 89.90 Silly Putty DA 59.90 Darklands US 99.90 Secret Weapons US 89 90 Fantastic Worlds DA 79.90 Space Quest 4 DV 69.90 Darkseed 1.5 \* Sensibel Socc.92/93 \* DV 69.90 DV 79.90 Fighter Duel Pro US 59.90 Special Forces DA 79.90 Das Schwarze Auge DV 89.90 Siege US 69 90 Fire & Ice DA 59.90 Their Finest Hour DA 69.90 Sim Life Der Patrizier DV 89.90 DA 79 90 Global Effect DV 69 90 Troddlers DA 59.90 Dune DV 69.90 Special Forces DA 89 90 Gobliiins US 59.90 DA Kid Chameleon Ultima 6 59.90 **Dungeon Master** DV 69.90 Spellcasting 301 US 69.90 Gobliins 2 US 59.90 DA MD Game Adapter Utopia 69.90 Dynablaster DA 79.90 Spellcraft US 89.90 Grand Prix Formula 1 DA 79.90 Vikings-Fields Conq. US 59.90 Mickey M. World...\* Dynatech DV 79.90 Spelljammer US 79.90 Gunship 2000 \* DA 89.90 Vision \* DV 69.90 NHLPA Hockey '93 Flite Plus DA 89 90 US Star Legions 69.90 Harrier Assault AV-8B US 69.90 Waxworks DV Olympic Gold 69.90 Elvira 1 DV 69.90 Star Trek DV 79.90 Hexuma DV 89.90 Willy Beamish Road Rash 2 \* DA 69.90 Elvira 2 DV 69.90 Strike Commander \* US 99.90 History Line DV 89 90 Wing Commander 1 \* DV 89.90 Shining in Darkness Elysium DV 79.90 Summer Challenge DA 69.90 Hook DV 59.90 Wizkid DA Sonic 2 59.90 Entity \* DA 69.90 Task Force 1942 DA 99.90 Humans DA 59.90 WWF Wrestling 2 US 59.90 Super High Impact DA 69.90 Indiana Jones 4 **Epic** Terminator 2029 US 99.90 DV 89.90 Zool DA 59.90 Tazmania DV Espana 92 69.90 Test Drive 3 DA 69.90 Indiana Jones 4 Act. US 59.90 Zyconix Team USA Basketball US109 90 DA 49 90 Eye of the Beholder 2 DV 89.90 The Legacy \* DA 99.90 F-15 Strike Eagle 3 US 89.90 Theatre of War DA 79.90 F-16 Falcon 3.0 DA 99.90 Their Finest Hour DA 79.90 Öffnungszeiten: Mo. - Fr. 9:30 - 13:00 Uhr und 15:00 - 18:00 Uhr Sa. 9:30 - 13:00 Uhr Fantastic Worlds DA 89.90 Ultima 7 DV 99.90 US 69.90 Goblins 2 Ultima 7 Part 2\* US 89.90 Grand Prix Formula 1 DA 99.90 Ultima Underworld DA 79.90 Grand Prix Unlimited DA 69.90 V for Victory \* DA 89 90 Schriftliche Bestellungen bitte an **Great Courts 2** DA 69.90 Waxworks DV 69.90 Gunship 2000 Mission DA 59.90 Wayne Gretzky 3 US 89.90

US119.90 NHLPA Hockey'93 US129.90 Soul Blazer US119 90 Space Megaforce 115119 90 Street Fighter 2 DA 99.90 Super Adventure Isl. US109.90 Super Castlevania 4 DA119.90 Super Game Convert, DA 49.90 Super Ghouls'n Ghost DA 99.90 Super Probotector DA119.90 Super R-Type US 89.90 Super Soccer DA 99.90 Super Tennis DA 99.90 Teenage Turtles 4 DA119.90 US119.90 WWF Super Wrestling US119.90 SEGA-MEGA-DRIVE Action Replay Pro DA139 90 DA 99.90 US 89.90 Aquatic Games DA 89.90 Bulls vs. Lakers DA119.90 Castles of Illusion DA109.90 Donald Duck Quack DA 99.90 Dragons Fury US 99 90 European C. Soccer DA 109 90 Fantasia, M. Maus 2 DA 99 90 DA109.90 Indiana Jones 3 \* DA109.90 James Pond 1 US 79.90 James Pond 2 DA 99.90 Jennifer Capri. Tennis US 99.90

US129 90

US119.90

115139 90

US119.90

US119.90

DA 99.90

US129.90

US a.A.

DA119.90

DV 99.90

US119 90

US139.90

# LADENLOKAL in Willich 4 (Neersen), Hauptstr. 31

Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten! Kein Versand ins Ausland!

Arbirosoft A.Hübecker, Postfach 1380, 4156 Willich 4

Telefon: 0 21 56 - 60 7 77 , Fax: 0 21 56 - 60 1 88 Versandkosten: Nachnahme + DM 8,50, Vorkasse + DM 6,50

US = engl.Anleitung, DA = Deutsche Anleitung, DV = Komplett in Deutsch Artikel die mit einem Sternchen gekennzeichnet sind, waren bei Drucklegung noch nicht verfügbar. Gesamtkatalog erhalten Sie gegen DM 2,50 in Briefmarken!

02/93 PLAY

DA 99.90

US 29.90

DA109.90

DA109.90

DA 99.90

DA119.90

DA 89.90

US 99.90

DA 99.90

a.A

US



## Tips aus der Redaktion

## Super Mario Kart (Super NES)

Nintendos State-of-Art-Rennspiel sorgt unter Mario-Fans weltweit für erhebliche Verwirrung: Der brave, grundsolide Jump'n'Run-Fan mit starker Abneigung gegen blaue Igel und einem typischen Berufswunsch (Klempner in Italien) sah die Welt über sich zusammenbrechen. Hüpfgott Mario fuhr doch glatt durch ein rasantes Rennspiel, konnte nicht mehr auf seine Gegner hopsen, geschweige denn eine Prinzessin erretten. Sie fuhr verwirrenderweise auch auf einem dieser flinken Autos. Selbst Oberekel Bowser Koopa ist mit von der Partie, obwohl wir ihn doch schon dutzende Male in die Schildkrötensuppe geschickt haben.

Nichtsdestotrotz, oder vor allem der Qualität des Spiels wegen, machten sich die Mario-Fans auf, mit Ihrer Lieblingsfigur allen Gegnern den Auspuff zu zeigen. Nach etlichen Tagen ununterbrochener Super-Mario-Kart-Sitzungen präsentieren wir Euch eine Übersicht der letzten fünf Strecken mit den Ideal-Linien. In der 100- und 150-ccm-Klasse solltet Ihr grundsätzlich mit einem Raketenstart beginnen.

Hier eignet sich Bowser Koopa (oder Donkey) besonders, da er andere Mitbewerber sofort von der Piste pustet. kn

#### **Die Extras**

Grüne Schildkröten-Panzer entweder gezielt abfeuern oder wie eine Banane "weglegen". Sie zwischen gegenüberliegenden Wänden zu postieren bringt vor allem in der 150-ccm-Klasse wenig, da sich die Fahrer der ersten 3 Positionen selten treffen lassen. Zudem fahren wir des öfteren selbst in unsere Geschosse.

Der rote Panzer wirkt Wunder im Kampf um die vorderen Plätze. Seid Ihr auf Platz 1 haltet Ihr den Panzer in Reserve und wartet bis Euch der Zweitplazierte überholt (im schlimmsten Fall). So lassen sich noch auf der Zielgeraden Entscheidungen treffen.

Bananen erweisen sich besonders in den höheren Klassen als wirksam. Schaut Euch die Routen der Gegner an und legt die Bananenschale auf diese Pfade. Am sichersten liegen die Bananen in engen Passagen, wenn direkt hinter Euch verbissene Gegner fahren.

Speed-Pilze sollten auf langen Graden oder auf bremsender Fahrbahn benutzt werden.

Mit Federn lassen sich leicht Abgründe, Blöcke und sonstige Hindernisse überspringen (auch bei Gegnern wirkungsvoll).

Mit einem Stern im Gepäck läßt's sich ebenfalls gut fahren. Aktiviert Ihr ihn, seid Ihr nicht nur unsterblich, sondern fahrt auch um einiges schneller und durch eventuelle Hindernisse hindurch (nicht durch Wände).

Mit einem Blitz miniaturisiert Ihr alle Gegner. Diese lassen sich dann wunderbar aus dem Verkehr schubsen und fahren nicht mehr ganz so rasant.

#### Die Pilz-Runde

Auf diesen Strecken kann mit allen Charakteren Vollgas gegeben werden. Auf Strecke 2 und 5 sollte in engen Kurven jedoch kurz der Fuß vom Gas genommen werden, um übermäßiges Schliddern zu vermeiden. Zudem darf auf Strecke 2 abgekürzt werden, was sich jedoch nur mit einem "Speed-Pilz" empfiehlt. Auf der dritten Strecke läßt sich ebenfalls höllisch aufholen, wenn Ihr mit einer Feder über den Abgrund springt und so abkürzt. Besonders in der 100- und 150-ccm-Klasse sind die "Speed-Up's" der vierten Strecke wichtig.

#### Die Blümchen-Runde

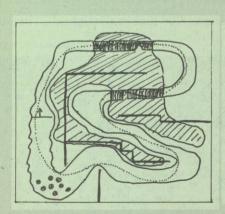
Schon etwas verzwickter präsentieren sich die nächsten fünf Strecken. Auf ersterer solltet Ihr Euch ständig auf der Straße halten, da Ausflüge in den tiefen Morast gewaltig bremsen. Über die Matschpfützen springt Ihr gekonnt mit Minischanzen. Hilfe der Strecke 2 ist recht schwer, dank des Speed-Up's direkt hinter der Biegung jedoch hervorragend zu meistern. Vor der besagten Kurve verlangsamt Ihr entweder, oder fahrt sie in einem großen Bogen an. Besonders in der 150-ccm-Klasse ist der Speed-Up von herausragender Bedeutung. Wer zudem einmal ins "Nichts" fällt. darf gleich aufgeben. Den Maulwürfen in den nächsten Runden kann schlecht ausgewichen werden. Entweder fahrt Ihr vorsichtig dran vorbei oder mit Vollgas riskant hindurch. Die Lava-Strecke sollte vor allem in den engen Kurven vorsichtig gefahren werden -Übung ist dabei allerdings Voraussetzung.

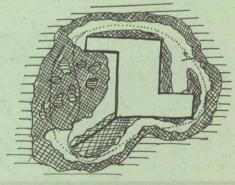
#### Die Sternen-Runde

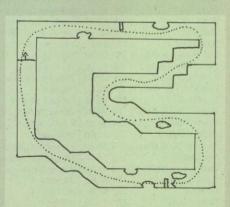
Hier lagern die schönsten Strecken des Spiels. Auf Strecke 1 muß mit Vollgas durchgerast werden. Die kleinen Sprungschanzen erweisen sich als sehr nützlich, um im Flachwasser nicht allzu viel Geschwindigkeit zu verlieren. Alle weiteren Strecken sind mit etwas Übung sehr leicht zu meistern. Auf Strecke 4 sollte auf dem "Sprung-Streckenabschnitt" grundsätzlich links gefahren werden, da so immer einige Plätze gutgemacht werden können. In der folgenden Kurve Fuß vom Gas und möglichst über den Speed Up dampfen. Alle Blöcke überspringen oder umfahren. Wer schnell sein will, schaut genau, welche Blöcke gerade aufsteigen und fährt durch die entstehende Lücke.

#### Die Pilz-Stern-Blümelein-Runde

Diese existiert nur in der 100- und 150-ccm-Klasse und ist die bei weitem härteste Meisterschaft. Wer diese in der 100-ccm-Klasse schafft, darf den Abspann genießen und bekommt die 150-ccm-Klasse spendiert, die scheinbar unmöglich zu meistern ist, da alle Gegner das letzte aus ihren Kisten und Köpfen her-







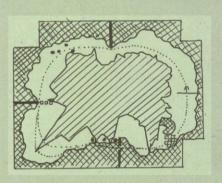
ausholen.

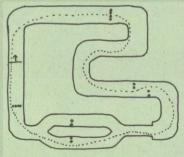
Auf Strecke 1 hüpft Ihr mit L oder R über den Graben in der Brücke. Der nachfolgende Schlängelabschnitt läßt sich gut mit einem Speed-Pilz versüßen. Hier trifft man auch mit den grünen Panzern gut. Einzig gefährlich sind die unberechenbaren Maulwürfe, die meist einige Plätze kosten, wenn sie Euch "bespringen". Auf der zweiten Strecke wird ähnlich gefahren, wie auf der vorhergehenden Wasserstrecke. Durch das Flachwasser solltet Ihr den Weg wählen, den auch die Gegner fahren. Sitzt Ihr mit einem Leichtgewicht im Kart (z.B. Prinzessin Toadstoole) darf auch innen gefahren werden, da auf Ihr zu leicht von den Gegnermassen ins Tiefe geschubst werdet.

Die dritte Strecke ist die schwerste Geisterstrecke des Spiels. Den zahlreichen Löchern läßt sich mit etwas Übung ausweichen. Auf jeden Fall muß der Speed Up vor den zwei Löchern benutzt werden. Damit lassen sich immer wieder Plätze gutmachen, da auf der gesamten Strecke nur vorsichtig gefahren werden darf. Strecke 4 verlangt von Euch lediglich eine korrekte Steuerung durch die schmalen Eis-Gassen. Mit viel Speed und einem L- oder R-Druck springt Ihr über die Wasserausläufer. Seid Ihr etwas langsamer, müssen diese um-

fahren werden. Die letzte Strecke ist der mit Abstand Parcours des schwerste Spiels. Wer hier nur einmal herunterfällt oder gegen einen Block fährt, darf getrost aufgeben. Die zahlreich vertretenen Blöcke würden nicht weiter stören, wenn sie nicht andauernd blinken, also unzerstörbar und gemeingefährlich wären. Berührt Ihr sie einmal, dreht Ihr Euch sofort. Fahrt Ihr dann weiter und habt nicht gerade einen Fahrer mit herausragender Beschleunigung, rauscht der Block nochmals auf Euch hernieder und Ihr seid platt. Zudem ist die gesamte Strecke offen: Nirgendwo sind Wände oder ähnliches. Mein Favorit für die letzte Strecke ist Bowser Koopa, da er beim Raketenstart alle Gegner zur Seite schiebt und sich während des Rennens fast nie von der Strecke schubsen läßt (sehr, sehr, sehr wichtig!). Gewichtsschwächere Fahrer fliegen mindestens zweimal pro Strecke ins "Nichts". Fahrt Ihr allerdings mit Koopa muß die geringe Beschleunigung in Kauf genommen werden: Er muß von Beginn an auf Platz 1 liegen (kein Problem) und darf 1. nirgendwo gegenfahren und 2. nie, aber auch nicht ein einziges Mal, von der Fahrbahn hüpfen.

Viel Spaß...





Tietes Wasser

Flachwasser, Schnee

Ideal linie Manlwarf

HARDWARE SOFTWARE ZUBEHÖR

## Tel: 02162/12073

HAMO oHG Meier & Rösges - Diergardtplatz 6/7 - 4060 Viersen 1 Wir versprechen nicht, Artikel zu liefern, bevor Sie "Im Handel "sind - Wir versprechen keine Mondartikel die e noch gar nicht gibt gegen Vorkasse zu liefern. Wir bieten auch keine minderwertige Hardware an, nur um in den Anzeigen der Billigste zu sein. Wir werben auch nicht mit Irrsinnsrabatten ( plus 28 DM Porto ) Aber wir liefern : ( nicht nur versprechen ) seit 4 Jahren faire Preise und besten Service.

#### HAMO

Wir halten in unseren Geschäftsraümen ständig mehr als 1000 Softwaretitel vorrätig Die aktuellsten Neuheiten, die absoluten Renner, die Klassiker, und die Geheimtips. Aber vor allem sicher auch genau das richtige für Sie

Für MS-Dos und AMIGA

Alles was erschiener ist, haben wir auch lieferbar

Bis 15.00 Uhr bestellt - am gleichen Tag verschickt HAMO

Unsere Versandabteilung liefert seit fast vier Jahren an mehr als 20.000 Kunden : Hardware und Software zuverlässig und schnell. Und dennoch bei uns auch weiterhin keine vollmundigen Ankündigungsorgien und keine leeren Versprechungen Versprochen!!

ACTION REPLAY MK3 A500 189.-

## HAMO

Wing Commander AMIGA

Keine halben Sachen wenn es ums Angebot geht. Egal ob Sie ein Modem einen Drucker oder einen kompletten Rechner, ein Netzwerk oder eine Speichererweiterung suchen. Egal ob für AMIGA oder PC

16 Bit AT Bus Festplatte 105 MB A500 nur 998,-

Alles da. History Line PC oder AMIGA je DM 89.50

## HAMO

Wir sind MAGIC MUSIC Partner -Bei uns finden PC - Anwender das ganze Spektrum des sehr hochwertigen ROLAND -Equipments - alles original vom deutschen Distributor. Keine Grauimporte

volle deutsche Garantie

Gravis King of Joystick PC nur DM 89.50

## HAMO

Gravis King of Joystick AMIGA nur DM 79.50

Aber wir sind ja nicht verheiratet mit Roland. Daher liefern wir seit vier Jahren auch die original CREATIVE LAPS Soundkarten. Und zwar nur die Originale, keine billigen Nachbauten - den SBPro 3.1 zum Beispiel schon für DM 298,- - den SB 2.0 schon für DM 198,- natürlich die deutschen

ACTION REPLAY MK3 Amiga 500/500+ 189.

Versionen deutsche Komplettlösungen zu vielen Spielen lieferbar

## HAMO

Fordern Sie doch einfach schriftlich unsere Gratis Gesamtpreisliste an. Alle schriftlichen Anfragen nehmen an unserer monatlichen Softwareverlosung teil. Unbedingt Computersystem angeben. Unbedingt korrekte Adresse angeben. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Bestellungen beeinflußen nicht die Gewinnchancen.



THRUSTMASTER Flight Control 189.50 Beispiel

HAMO#

Ein paar
Angebote
Angebote
Soundblaster 2.0
Soundblaster 2.0 Microchannel
Soundblaster Pro 3.1 Standard
Beispiel 189. 479. 299. 399. 349. Portblaster für Laptops etc. Midiblaster Waaahnsinn Soundblaster Pro 16 ASP VideoBlaster CD-ROM zum Soundblaster Pro 16 CD-ROM zum Soundblaster Pr 749, 599.

Bei Vorkasse + DM 6.-, bei Nachnahme + DM 8.-. d evtl. schon lieferbar - nachfragen! Preisirrtum und orobehalten. Preisliste gegen DM 2.- in Briefmarken. 2162/30091 BTX: HAMO#

lestelltelefon: 02162/12073 Mo - Fr 9.00-19.00 Uhr oder Anrufbeantworte

#### Level 1

Hier wohnen Grün- und Grau-Goblins und menschlich Ausgestoßene.

1. Die Wachstation der Grau-Goblins. Um mit King Ketchaval zu sprechen, müßt Ihr an dem Wächter Eb vorbei.

2. Königin der Grau-Goblins. Retichall. An Ihr vorbei gelangt

3. Kerchaval, König der Grau-Goblins. Er ist ein erbitterter Feind von Vernix, dem König der Grün-Goblins.

4. Wächter Drog, der die Tür zum Grün-Goblin-Reich bewacht

5. Vernix, König der Grün-Goblins. Schmeichelt ihm, er weiß einiges über die Ancient Illuminated Seers of the Moonstone, deren Verbündete, die Lizardmen, und den Gerüchten über die Talismane des Schurken Cabirus.

6. Lanugo, Wächter des Grün-Goblin-Königs. Er weiß einen vortrefflichen Moderwurm-Eintopf zu bereiten und unterhält sich gern darüber. Merkt Euch das Rezept.

7. Bragit, eine menschliche Kreatur. Es hilft den in Gefangenschaft geratene Abenteurer und weiß, wie man seinen Aufenthalt hier überleben kann. Ferner kennt er Fluchtrouten aus dem Gefängnis der Grau-Goblins (13).

9. Hagbard, Anführer der Geächteten. Er berichtet über einige Eigenschaften der beiden Goblin-Stämme.

10. Gulik, ein Ausgestoßener. Er spricht nur mit Widerwillen mit jemandem, der nicht vorher mit Hagbard gesprochen hat.

11. Grau-Goblin Jaacar. Er ist vom "Ausgang" (12) fasziniert.

12. "Geheimausgang". Es ist ein Gang, der ins nächste Level des Labyrinthes führt. Kein Goblin ist je wieder lebend herausgekommen.

13. Grau-Goblin-Gefängnis. Außerhalb der Zelle ist ein Druckknopf, der die Gefängnistüren mechanisch öffnet. Solltet Ihr hier gefangen gehalten werden, sucht einen langen Stab, um den Druckknopf zu erreichen.

14. Exotische Silberblume. Bei Berührung verwelkt sie und hinterläßt einen silbernen Samen. Der richtige Umgang mit dem Samen ist an die Wand geschrieben.

15. Geheimtür zum Schrein Cabirus.

16. Druckknopf, der die Tür öffnet zum

17. Schreinraum, der zu Cabirus Zeiten oft für das Vortragen von Folter-Mantras genutzt wurde.



## Clue Book, Teil 1 von 2

Arial, die Tochter des Königs von Britannia, ist von dem bösen, machthungrigen Tyball entführt worden. Ihr, als der Avatar, sollt sie aus den Händen dieses Ungeheuers befreien.

18. Ein Acid Slug, der einen Orb bewacht, der die Zukunft vorhersagen kann. Werft einen Blick hinein.

19. Eine Heilquelle. Verletzungen, die Euch auf diesem Level verursacht wurden, verheilen.

20. Navrey Night-Eyes, eine Spinne. Ihr Faden ist sehr stark. sammelt etwas davon.

21. Manche Monster schleppen ihre Beute hierher.

22. Im östl. Raum befinden sich die Schalter, die die Höhe der Plattformen im westl. Raum regeln. Die Plattform ist am niedrigsten, wenn der Hebel nach oben zeigt, und steigt, wenn der Hebel im Uhrzeigersinn gedreht wird. Der Ausgang über die Plattformen ist ratsam.

23. Runensteine.

24. Zauberschriftrolle.

25. Runensteine.

26. Schlüssel.

#### Level 2

wird bewohnt von bildschönen Mountainmen und Anguished Human.

1. Falls Ihr tatsächlich durch den Goblin-"Geheimausgang" gekommen seid, haltet Euch in Richtung Süden.

2. Corby, ein Anhänger der Cabirus-Idee. Er war ein Freund Cabirus und kann Euch von den acht Talismane und deren Bestimmung erzählen, nicht jedoch deren Aufenthaltsort.

3. Brawnclan, Wächter des Mountainmen-Gebietes. Begegnet ihm herzlich.

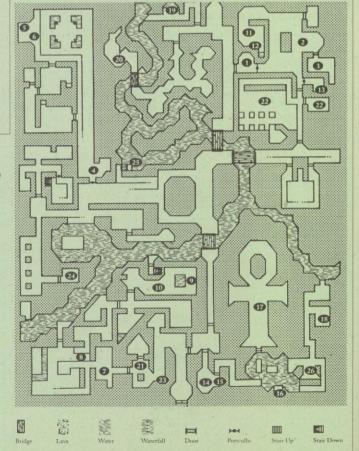
4. Goldthirst, König der Mountainmen. Sprecht ihn nicht auf seine Zwergengestalt oder seinen Schätzen an. (Eines seiner Schätze ist ein Edelstein-Cutter of Great Coulness, der beste Handwerker seiner Art. Die anderen sind Tand. Ein glänzendes Geschenk erfreut den König und er schenkt Euch ebenfalls etwas.)

5. Der Oaf Steeltoe ist Wächter der königl. Schatzkammer. Wollt Ihr die Schätze sehen, sprecht des Königs Paßwort "Deco Morono"

6. Hewstone, ein Goldbergwerker. Er plaudert gern über seine Arbeit.

## LEVEL ONE

- Eb (Gray Goblin sentry)
- Retichall (queen of the gray goblins)
- Ketchaval (king of the gray goblins) (4) Drog (green goblin sentry)
- Vernix (king of the green goblins)
- Lanugo (King Vernix's guard) (6)
- (7) Bragit (outcast)
- (8) Chasm
- Hagbard (leader of the outcasts) (9)
- Gulik (outcast)
- Jaacar (gray goblin)
- Privy
- Gray goblin prison
- (14) Silver Sapling Secret door to shrine
- Button trigger (16)
- Shrine
- (18) Orb
- Healing fountain (19)
- Navrey Night-Eyes (spider) (20)
- Loot
- Platforms and dials Runestones
- Spell scroll (24)
- Runestones
- Key



7. Ironwit, ein Mountainman, einst ein Techniker. Sein Jammern über verlorengegangene Blaupausen läßt Euch hellhörig werden. Er weiß, wo ein Zaubertrank zum Fliegen liegt, jedoch liegt daneben eine giftige Ampulle, die genauso aussieht.

8. Bergwerkseingang.

9. Eine Spinne bewacht einen Schlüssel, der den Mountainmen bisher freien Zugang zu Level 3 gab.

10. Shak ist ein ehrlicher Schmied. Gegen Bares repariert er Waffen der anderen Bewohner. Er weiß einiges über zwei von Cabirus Talismane, dem Sword Caliburn und dem Shield of Valor . Er weiß, daß das Schwert zerbrach, nicht jedoch, wo die Teile zu finden sind.

11. Das Lager eines Gazers, das die Mountainmen terrorisiert. Seid in seiner Nähe vorsichtig. Greift nicht an.

12. Tür zur Treppe zum 3. Level.

13. Antike Flöte.

14. Schatzkammer König Goldthirsts.

15. Zaubertrank zum Fliegen.

16. Ein Schrein.

17. Der Schlüssel öffnet die Tür zu den Räumen 15 (Zaubertrank) und 18 (Blaupausen). Vorsicht beim Herausholen des Schlüssels, der goldene Pfad ist der sicherste Weg.

18. Blaupausen.

19. Das Rohr führt hinunter zu Level 3. Untersucht die Überreste eines Abenteurers auf Eurem Weg hinunter. (Ihr landet nordöstl. von Raum 6 im 3. Level). Trinkt vorher noch aus dem

20. Heilbrunnen, solltet Ihr verwundet sein.

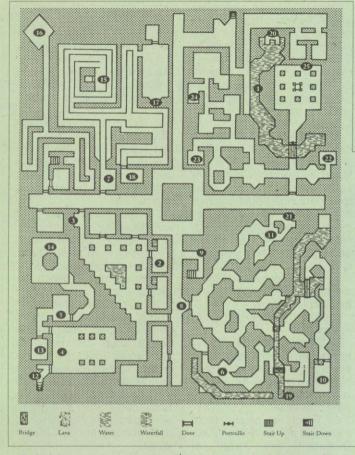
21. Runensteine.

22. Mantra-Schriftrolle

23. Mantra-Schriftrolle

24. Mantra-Schriftrolle

25. Beute.



Level 3

Lizardmen und Banditen. Die Lizardmen verstehen zwar die menschl. Sprache, sprechen sie aber schlecht. Ihr solltet versuchen, in ihrer Sprache mit ihnen zu reden.

1. Um durch die komplizierte Tür zu kommen, folgt der Druckreihenfolge, die der Plague diktiert.

2. Sseetharee, ein grünhäutiger Lizardmen, ist der Gefängniswärter. Ihr könnt bei ihm Lebensmittel eintauschen.

3. Gefängnis der Lizardmen. Ein Gefangener namens Murgo, Dieb und Assistent von Dr. Owl (der drei Level tiefer lebt), ist geistig etwas zurückgeblieben. Er hat auch keine Zunge. Dr. Owl schätzt ihn, weil er einige Worte der Lizardmen-Sprache versteht. Laßt sie Euch beibringen.

4. Zak, leicht durchgedreht, sammelt ständig Lichter, Lampen, Taschenlampen, alles was die Dunkelheit abhält. Unter seinem Sammelsurium befindet sich einer von Cabirus Talismane, der Taper of Sacrifice, ein Talisman für das Gute

5. Ishtass, ein grauhäutiger Lizardman, ist wie alle Lizardmen ruhig und Intelligent. Er spricht sogar einige Brocken der menschlichen Sprache. Er fürchtet sich davon, von dem Lizardmen-Helden Ossika zu hören. Auch kennt er die Geschichte des zerbrochenen Schwertes von Sir Cabirus; Caliburn.

LEVEL TWO

Brawnclan (mountainman guard)

Hewstone (mountainman miner)

Ironwit (mountainman engineer)

Shak (mountainman smith)

Door to Third Level stairs

Key to potion and blueprints

Ironwit's blueprints and a runestone

Goldthirst (king of the mountainmen) Steeltoe (guard of Goldthirst's hoard)

Level One privy outlet

Corby

Mine entry

Spider and key

Antique flute

Shrine

Goldthirst's hoard

Ironwit's flying potion

Drain to Level Three

Healing fountain

Runestones Mantra scroll

Mantra scroll

Mantra scroll

Loot

(4)

(8)

(13)

(15)

(16)

(18)

(20)

(24)

6. Die Gebeine des Helden Ossika

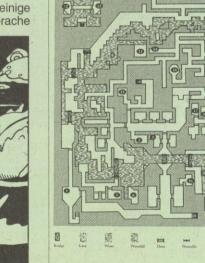
7. Hinter einer Geheimtür findet Ihr einen Hebel, der den naheliegenden Teich entwässert

8. Ein Teich.

9. Sir Cabirus Schwert Caliburn.

10. Ein Schrein von einem Heilbrunnen verziert.

11. Sir Cabirus Cup of



#### LEVEL THREE Sseetharee (lizardman jailor) Zak (knight) Ossika's bones Pond Blade of Caliburn Shrine and healing fountain Cup of Wonder Key of Courage (14) Shrine (15) Loot (16)Spell scroll from Iss'leek (18) (20) Mantra plaque





Wonder. Er ist erst zu erkennen, wenn Ihr den dreiteiligen Mantra aus Level 6 sprecht. Spielt auf der Flöte die Melodie von "Mardins's Song of Wonder" und der versteckte Cup erscheint.

12. Dieser Raum ist voller Monster. Sie bewachen den Schlüssel zum Key of Courage.

13. Der Key of Courage. Nur mit dem Schlüssel aus Raum 12 dieses Levels kann diese Tür geöffnet werden.

14. Ein Schrein.

15. Beute.

16. Zaster.

17. Zauberschriftrolle von Iss'leek.

18. Runenstein.

19. Beute.

20. Mantra Plague.

#### Level 4

Im Südwesten leben Knights, im Osten Trolle und gelegentlich eine menschl. Kreatur.

1. Linnet kennt sich hier bestens aus und weiß viel.

2. Dorna Ironfist ist Anführer der Knights of the Order of the Crux Ansata. Er ist tugendhaft, bescheiden und weise. In seinem Besitz befindet sich einer von Cabirus Talismanen, the Standard of Honor.

Sollte sich einer von Euch der Order der Knights anschließen wollen, um die Gruppe zu infiltrieren, muß er/sie sich dem Einweihungsritual unterziehen. Derjenige sollte erst mit einem Knight sprechen und auf die Frage, ob er/sie ein Kämpfer ist, antworten, nur wenn es notwendig wird. Danach muß derjenige zu Dorna zurückkehren und sich der Zeremonie unterziehen.

Die Zeremonie besteht aus Fragen und kluger Antworten. Frage: Identify thyself...?

Antw.: A poor child of my mother.

F: Are thou willing?

A: Yes.

F: Dost thou submit?

A: Yes.

F: Take it and drink it.

A: Trink es sofort. Solltest Du gefragt werden, gebe Deine Angst zu. Danach werden eine oder zwei Aufgaben erteilt. Dorna ist auf der Suche nach dem Writ of Lorne. Zweifellos wird er Euch mit der Suche beauftragen. Es befindet sich im Besitz der Trolle. Rawstag, der Wächter des Writs, läßt sich später mit einem roten Edelstein erpressen.

Auch Cecil und Meredith halten sich hier auf. Sie kann wegen der Aufnahme angesprochen werden. Cecil kennt eine Mantra, die bei Keulenverletzungen oder solchen mit anderen stumpfen Gegenständen heilt. Meredith weiß von einer Mantra, die einen gezielter Pfeile schließen läßt.

3. Doris kennt eine Mantra, die bei Schwertkämpfen unterstützt

4. Kyles Mantra hilft beim Axtkampf.

5. Derek benötigt dringend einen Gem Cutter. Gebt Ihr ihm einen, kann er Euch Schmuck herstellen oder er führt Euch zum Aufenthaltsort von Cabirus Ring of Humile.

6. Trisch ist geistig nicht mehr voll auf der Höhe. Zaks Diebstahl des Taper of Sacrifice, eines der acht Talismane Cabirus, hat ihn ziemlich mitgenommen.

7. Ree hängt den guten alten Zeiten von Cabirus nach. Der Golem, der zwei Level tiefer wohnt, beansprucht viel seiner Zeit

8. Von einem früheren Kampf zwischen Tyball und Baron Almrie könnten noch Münzen und rote Edelsteine herumliegen, die beim Aufsammeln übersehen wurden.

9. Feznor hat gelernt, viele der Fallen und Rätsel des Abyss zu beeinflussen, z.B. das Rätsel des Bullfrog (20), des Vulcano Waterfalls (21), der Tür der Levers (19) und einem Maze. Widersprecht ihm nur nie.

10. Biden liegt hier, verwundet in einem Kampf mit Rodrick, dem Chaos-Knight. Vermutlich wird er an seinen Wunden sterben, da er zu stur ist, zu seinen Brüdern zurückzukehren.

11. Sethar ist der Chief-Trader von feuerfesten Drachenschuppen (einst fand er einen toten Drachen und behauptet, ihn getötet zu haben) und ißt für sein Leben gern Moderwurm-Eintopf (wißt Ihr das Rezept noch?). Die Schuppen eignen sich gut für ein feuerfestes Schutzschild, daß Ihr herstellen lassen könnt.

12. Lakshi ist ein unglücklicher, stets freundlicher Troll. Auch er ist Rodrick begegnet.

13. Oradinar ist ein Opfer der Baron Almric Justiz. Er fischt im nahen Teich und zeigt anderen, wie sie damit überleben können. Bei Gefahr verkriecht er sich.

14. Der Troll Rawstag bewacht eine kleine Schatzkammer. Für einen roten Edelstein läßt er Euch ein.

15. Die Schatzkammer der Trolle. Bis auf den Writ of Lorne ist es leer.

16. Die war einst die Festhalle zu Cabirus Zeiten. Nun hält Rodrick, ein Knight, sich hier auf. Er hat sich inzwischen gegen seine Leute gewandt und fügt ihnen und anderen ständig neuen Schmerz zu.

Bittet ihn, Euch den Maze zu zeigen, nur er besitzt den Schlüssel zu der Tür.

17. Hinter der Tür ist eine Goldplatte. Mit der richtigen Hebelkombination läßt sie sich öffnen (Silber, Gold, Gold, Silber, Silber, Gold).

18. Sollte die Kombination nicht stimmen, untersucht die Grabsteininschriften. Die Reihenfolge der i-Punkte ist

ausschlaggebend.

19. Einer der Hebel an der Wand läßt sich mit einer Stange erreichen. Eine Plattform hebt Euch auf eine Höhe, um einen weiteren Hebel zu bewegen, der wiederum eine Plattform regelt, usw. bis Ihr durch den Raum gelangt. su

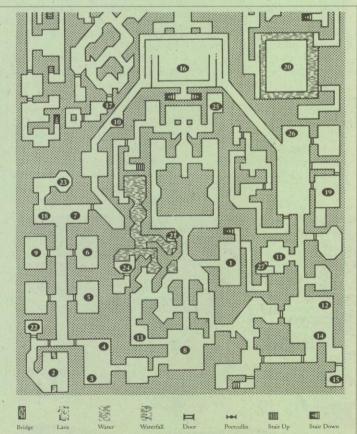
Fortsetzung in der nächsten Ausgabe

## LEVEL FOUR

- (1) Linnet (knight)
- (2) Dorna Ironfist

(leader of the knights)

- (3) Doris (knight)
- (4) Kyle (knight)
- (5) Derek (knight)
- (6) Trisch (knight)
- (7) Ree (knight)
- (8) Battle site
- (9) Feznor (knight)
- (10) Biden (knight)
- (11) Sethar (troll)
- (12) Lakshi (troll)
- (13) Oradinar
- (14) Rawstag (troll)
- (15) Trolls' treasure chamber
- (16) Cabirus' dining hall (Rodrick)
- (17) Secret door
- (18) Gravestones
- (19) Platform and lever room
- (20) Platform and dials room
- (21) Alcove
- (22) Knights' armory
- (23) Shrine
- (24) Runestones
- (25) Runestones
- (26) Runestones
- (27) Loot



Wir wünschen all unseren Kunden und Mitbewerbern ein frohes Weihnachtsfest und ein gutes Neues Jahr!



Quicksoft GmbH Postfach 3865 Bärenstraße 8 7730 Schwenningen Tel.1: 07720/31046 Tel.2: 07720/31068 Tel.3: 07720/32083 Telefax: 07720/33069

vähr • Preisänderungen vorbehalten • Lieferung per Nachnahme, Frachtkosten 12,- bei Vorauszahlung 10,- UPS 15,- Vorauszahlung 12,- Eilzuschlag 7,- Ausland 30,- Vorauskasse 25,-

Auf die empfohlenen **Verkaufs**preise der Hersteller

Programm	DV	Amiga	IBM
1869 A-Train	DV	68.37 Vorb.	82.04 95.72
A.T.A.C.	DA	Vorb.	95.72
Aces of the Pacific	DV	Vorb.	82.04
Alone in the Dark Amazon	DA		82.04 95.72
Assassin (Team 17)	DA	54.68	
Another World	DA	54.68	61.52
Apidya Aquatic Games	DA DA	47.84 58.10	
Aguaventura	DA	54.68	
Armour Geddon 2 Airbus A 320	DA	54.68 61.37	68.37
RAT 2	DA DV	88.89 68.37	95.72 82.04
B-17 Flying Fortress	DA	Vorb.	95.72
Bane o.t.Cosm. Forge	DV	68.37 68.37	68.37
Battle Isle Datadisc	DV	41.00	82.04 41.00
Birds of Prev	DA	75.20	88.87
Bitmap Bros. Vol.1	DA	54.68	00.07
Black Crypt	DV DA	54.68 54.68	68.37
Body Blows Buck Rogers 2	DA	61.52 68.37	61.52
Bundesliga Man. Prof.	DV	68.37	61.52 68.37 75.21
Campaign Centerbase	DV	64.95 61.52	61.52
Civilization	DV	78.62	95.72
Crisis in the Kremlin	DA	Vorb.	95.72
Cool Croc Twins	DA	54.68	61.52
Conquest of the Longbow	DV	68.37	82.05
Comanche Maximum			
Overk.	DA	01.50	88.89
Cruise for a Corps VGA Cyberblast	DV DA	61.52 41.01	68.37
Cytron	DA	54.68	
D-Generation	DA	41.01	68.37
Dagger of Amon Ra (LB 2)	DV	68.37	82.04
Die Hard 2	DA	54.68	61.52
Dark Seed	DV	82.04	88.89
Dark Half Darklands	DA	Vorb.	82.04 95.72
Der Patrizier	DV	68.37	82.04
Deliverance	DA	54.68	
Das Schwarze Death Knights of Krynn	DV	68.37 68.37	82.04 61.52
Dune	DV	61.52	75.20
Dune 2	DV	61.52	75.20 75.20
Die Kathedrale Discovery	DV	82.04 61.52	82.04 68.37
Doodle Bug	DA	54.68	00.37
Dynablaster (mit Adap.)	DA	61.52	61.52
Eco Quest Elvira 2	DV	75.20 68.37	82.04 82.04
Elite Plus	DA	00.07	88.89
Eternam	DV	SVL YOUTH	75.20
European Championship Epic	DA DA	54.68 61.52	61.52 75.20
Eye of the Beholder 2	DV	82.04	82.04
Falcon 3.0	DA		95.72
Fireforce Fire and Ice	DA DA	47.85	
F-15 Strike Eagle 3	DA	54.68	95.72
Formula 1 Gr. Prix	DA	78.62	88.89
Gods 2	DA DA	68.37	82.04
Gods Global Effect	DA	54.68 68.37 68.37	68.37 68.37 95.72
Global Conquest	DA		95.72
Grand Prix Unlimited Gunship 2000 VGA	DA DA	Vorb.	68.37 95.72
Heart of China	DV	68.37	82.04
Hexuma	DV	82.04	82.04
Heimdall History Line	DV	75.20 68.37	75.20 82.04
History Line Hook	DA	54.68	75.20
Indiana Jones 3 Adv.	DV	61.52	68.37
Indiana Jones 4	DV	82.04	88.89 82.04
Inca Jaguar XJ 220 (1 MB)	DA	54.68	02.04
James Pond	DA	17.06 54.68	
James Pond 2 (Robocod) Jim Power	DA DA	54.68 54.68	
John Madden Football 2	DV	58.10	68.37
KGB	DV	68.37	82.04
Kaiser Kings Quest 5	DV	88.89	88.89 95.72
Kings Quest 5 Kings Quest 6	DV	68.37	82.04
Les Manley Lost in L.A.	DV	HA LIGH	68.37
Legend	DA	61.52 Vorb.	68.37
Leather Goddesses 2 Leisure Larry 5	DA DV	68.37	82.04 82.04
Legend of Kyrandia	DV	68.37 64.95	82.04 75.20
Lemmings	DA	54.68	68.37

Programm		Amiga	IBM
Lemmings Data Disk	DA	41.00	47.84 61.52
Lemmings Boot+ADD ON	DA	54.68	61.52
Links	DA	75.20	88.89
Links 386 Pro	DA DV	61.50	102.56
Lure of the Temptress Lord of the Rings 2	DA	61.52 68.37	68.37 68.37
Lotus Esprit T.Ch. 3	DA	54.68	00.07
Mad TV	DV	68.37	82.04
Mantis	DA		95.72 61.52
Manchester United Euro.	DA	54.68	61.52
Maniac Mansion	DV	61.52	61.52
Mega lo Mania	DA	61.52	75.20
Mega lo Mania/		61.52	
First Sam. Might and Magic 3	DV	68.37	82.04
Might and Magic 4	-	00.01	68.37
Microprose Golf	DA	78.62	78.62
Monkey Island	DV	68.37	82.04
Monkey Island 2	DV	82.04	82.04 61.52
No Second Price	DA	61.52	61.52
Nova 9	04	Vorb.	82.04
Premiere PGA Golf Plus	DA	54.68 61.52	68.37
Perfect General	DA DA	75.20	75.20
Prophecy of the Shadow	DA	Vorb.	82.04
Prophecy of the Shadow Parasol Stars	DA	54.68	02.04
Pinball Dreams	DA	54.68	54.68
Pinball Fantasies	DA	54.68	
Plan 9 (mit Videofilm)	DV	82.04	95.72
Populous 2	DV	61.52	61.52
Pools of Darkness	D4	60.87	68.37
Push Over	DA	54.68	61.52
Police Quest 3 Project-X	DV DA	82.04 54.68	82.04
Quest for Glory 2	טת	82.04	82.04
Quest for Glory 3			82.04
Quest for Glory 3 Railroad Tycoon	DA	78.62	88.89
Rampart	DA	54.68	68.37 75.20
Realms	DV	61.52	75.20
Regent	DV	67.72 54.68	
Red Zone	DA	54.68	00.00
Rex Nebular	DA	Vorb.	88.89
Risky Woods	DA DV	58.10	58.10 82.04
Rise of the Dragon	DA	82.04 54.68	Vorb.
Robocop 3 Sensible Soccer 92/93	DV	54.68	VOID.
Shadow of the Beast 3	DA	61.52	
Shadowlands	DA	61.52	61.52
Silent Service 2	DA	78.62	78.62
Sim City/Populous	DA	61.52 95.72	75.20
Sim Earth	-	95.72	82.04
Starflight 25th Anniver.	DA DA	Vorb.	68.37 68.37
Starflight 2 Striker	DA	54.68 54.68	00.37
Street Fighter II	DA	61.52	61.52
Strike Commander	DA		88.89
Space Max	DV	61.52	68.37
Special Forces	DA	78.62	88.89
Spelljammer	DA		75.21
Spellcasting 301	D1/	00.07	64.95
Space Quest 4 Space Quest 5	DV	68.37	82.04
Space Shuttle	DV	61.52	82.04 109.40
Space Shuttle Super Tetris	DA	68.37	78.62
Summer Challenge	DA	00.07	68.37
Summoning	15 15		68.37 68.37
Tennis Cup 2	DA	68.37	68.37
The Humans	DA	61.52	61.52
The Legacy	DA		88.89
The Siege	DA	10.04	68.37
Turrican 2	DA DA	13.64	7F 00
Ultima 6 Ultima 7	DA	68.37	75.20 75.20
Ultima 7 kpl. deutsch	DV		95.72
Ultima Underworld	DA		82.04
Ultima Underworld 2	DA		Vorb.
Vroom	DA	54.68	1247
Vroom Data Disc	DA	34.16	
Vikings-Fields of Conq.		54.68	82.04
Wayne Gretzky 2			04
Can. Cup	DA	54.68	61.52
Wayne Gretzky 3	DA	61.52	82.04 82.04
Ween Winter Challenge	DA DA	68.37	75.20
Wizkid	DA	54.68	68.37
Wizardry 7	DA	04.00	82.04
Wing Commander	DV	75.20	47.84
Wing Commander 2 Wing Commander 2 Op. 1 Wing Commander 2 Op. 2	DV		82.04
Wing Commander 2 Op. 1	DA		41.00
Wing Commander 2 Op. 2	DA		41.00
Wolfchild	DA	54.68	Mark
X-Wing	DA	54.68	Vorb.
Zool	DA		

#### Konsolen

UZ.	411	ıe	U	ea
-	.,,,	•	-	

Grundgerät m. Columns AX-Battler Batmans Return Chessmaster Donald Duck Lucky D. Dragon Crystal Factory Panic G-Loc Mickey Mouse 2 Ninja Gaiden Olympic Gold Out Run Pengo Pengo Putt & Putter Shinobi 2 Silder Solltaire Poker Sonic the Hedgehog 2 Space Harrier Streets of Rage Super Monaco G.P.	DA DA DA DA DA DA DA DA DA DA DA DA DA D	63.96 63.96 55.96 55.96 63.96 63.96 63.96 47.96 63.96 63.96 63.96 63.96 47.96 47.96	
		47.96	

#### Lynx 2

Grundgerät All Points Bulletin Awesome Golf Cherquered Flag Klax Ninja Gaiden Paperboy Rampage Road Blasters Rygar Shanghai Stun Runner Toki	DV	179.95 63.20 63.20 63.20 63.20 63.20 63.20 63.20 63.20 63.20 63.20 63.20 63.20	
Viking Child Warbirds Xybots		63.20 55.20 63.20	

#### Mega Drive

Grundgerät o. Spiel	DV	259.95	
Beast Wrestler		89.96	
NHLPA Hockey 93	US	119.96	
Streets of Rage 2	DA	79.96	
Sonic 2	DA	79.96	
Thunderforce IV	DA	95.96	

## Zubehör: PC, Amiga

Joyst. Analog Xtra Joyst. Comp. Pro Star blau Soundblaster 2.5 Soundblaster Pro 4.0	DV DV	79.95 35.95 254.95 429.95	
386 DX, 40 MHz, 4 MB RAM, 40 MB Festplatte, VGA Monitor, 1 x 3,5 LW/ 1 x 5,25 LW		1000.00	

DM 1898.00

wie oben jedoch 486DX, 33 MHZ Preis komplett

Laufwerke zu erbarmungslosen Preisen

Teac PC 3,5" 1.44 MB Teac PC 5,25" 1.2 MB		115.95 129.95	
Festplatten: Seagate 106 MB 15ms	DM	499.95	

#### Auf alle Computerspiele in unserem Programm.. Wie ist das überhaupt möglich?

Wir sind ein Softwaregroßhandel, verkaufen die Software aber nicht nur an Händler, sondern auch an Endverbraucher (wie Euch), aber zum **GLEICHEN** PREISIII

Wir liefern alle Spiele, die auf dem Markt erhältlich sind.

## Für welche Systeme können wir

Amiga, IBM und Kompatible, Atari St, C 64, Spectrum, Schneider CPC, C16/+4, Atari XL, CDTV, Atari 2600, Atari 7800, Atari Lynx, Game-Boy, Game-Gear, Sega-Master, Sega Mega, NES, Lösungsbücher und Komplettlösungen.

#### Wie bekommt Ihr den Preis eines Spiels heraus?

## Ganz einfach:

- Ihr ruft uns an.
- Ihr bestellt unseren Katalog gegen eine Schutzgebühr von DM 5.00 Ihr rechnet ihn Euch selber aus.

#### Wie rechnet Ihr den Preis eines Spiels aus?

Ihr nehmt den empfohlenen Verkaufspreis eines Spiels (steht entweder in der Werbung der Hersteller mit dabei oder z.B. bei Amiga Joker-Wertungen unter "Preis"), den rechnet Ihr mal 0,684, und das Ergebnis ist Euer Einkaufspreis bei uns. Nun ein Beispiel: Monkey Island 2 (PC) empfohlener Verkaufspreis: DM 99,00 99,00 × 0,684 = **67,72** 

## Vorteile für Euch

- Alle Spiele sind gleich günstig, auch die Spiele, die nicht in der Werbung stehen, das bedeutet für Euch, Ihr könnt ein Spiel, das es noch nicht gibt, vorbestellen, und könnt sicher sein, daß es 31,6% unter dem offiziell empfohlenen Verkaufspreis liegt.
- Alle Aufträge werden innerhalb von 18 Stunden bearbeitet.
- Alle Spiele in der neuesten
- Wenn Ihr ein Spiel vorbestellt, das es noch nicht gibt, habt Ihr es ca. 3 Tage, bevor es in den Handel kommt.

thema\_

# Mehr Megahertz

intel®

Der

Powerchip: So sieht ein DX2-66-MHz-

Prozessor aus

Im Rennen um immer flottere Rechner
hat der kauffreudige
Kunde derzeit das Nachsehen. Um die MegahertzHetzerei für die Brieftasche
erträglicher zu machen, bringt
Chipriese Intel jetzt die "Overdrive"Prozessoren auf den Markt.

erzeit ist ein Phänomen in der Computerbranche zu beobachten, das lange Zeit nur für Militärs Geltung hatte: die Rüstungsspirale. Mit schöner Regelmäßigkeit schieben Hardwarefirmen neue und vor allem immer schnellere PCs in den Handel. Freudig reagieren Softwarehersteller auf die zusätzliche Rechen-Power und bringen Programme heraus, die nur noch mit der neusten Computergeneration vernünftig zusammenarbeiten. Dies gilt nicht nur für trockene Anwendungen, sondern auch für vergnügliche Spiele. Begnügte

sich der Großteil der Unterhaltungssoftware vor drei Jahren noch mit einem schlichten 286er

mit 16 MHz, verlangen viele moderne Spiele einen 386er/33 oder gar einen 486er mit 50 MHz – wie zum Beispiel Comanche. Das Nachsehen

beim Wettlauf um immer höhere Taktfrequenzen und flottere Rechner hat der kaufwillige Kunde. Bei der derzeitigen Entwicklung kann's durchaus passieren, daß der eben gekaufte High-End-Rechner in drei Monaten schon wieder als überholt gilt.

Aus diesem Grund hat sich der Chiphersteller Intel etwas

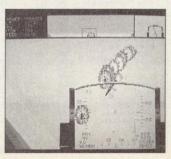
SPECO-120

GRAND BETTER BETTER

Neues einfallen lassen: Den "Overdrive"-Prozessor. Sinn und Zweck dieser Prozessorreihe ist es, bei einem Modell-wechsel nicht den kompletten Computer, sondern nur den alten Chip gegen einen neuen, schnelleren auszutauschen. Dies schlägt sich vor allem in den Kosten nieder: Der Solochip ist nämlich um einiges

Was bringt der schnelle Chip: Benchmark-Werte (Checkit 3.0) nach dem Einbau

Seid Ihr ein Freund schneller Simulationen ist die Extra-Power besonders nützlich: Bei *Comanche* und *Falcon 3.0* ist ein schneller Prozessor ein Muß.



komplett neues stem. Aus diesem Grund werden neue Computerplatinen von vornherein mit einem zusätzlichen Overdrive Sockel ausgestattet. Dort steckt man das neue Modell einfach ein. Für ältere Systeme, die diesen Extrasockel nicht haben, bietet Intel ebenfalls neue Prozessoren an. Das Problem: Overdrive-Prozessoren gibt's derzeit nur für die 80486-Chipserie von Intel. Für 80386er sind solche Bausteine nicht erhältlich. Die beiden Prozessoren, auf die Intel besonders großen Wert legt, sind der 80486 DX2/50 MHz und der 80486 DX2/66 MHz. In diesem Fall bezieht sich die Angabe der Taktfrequenzen auf die interne Rechengeschwindigkeit. Nach außen verhalten sich die Prozessoren wie herkömmliche 486er mit 25 und 33 MHz. Dies ist deshalb notwenig, da die übrige Platine weiterhin auf die Geschwindigkeit des "alten" Prozessors ausgelegt ist. Dadurch, daß der neue Chip intern doppelt so schnell werkelt, gibt's je nach Anwendung Geschwindigkeitssteigerungen von 30 bis 80 Prozent. Vor allem Simulationsfans freuen sich über das Leistungsplus. Derweil einige Spiele nur bedingt von den Mehr-Megahertz profitieren, sorgt das Plus an Power bei komplexen 3-D-Simulationen für einen tüchtigen Geschwindigkeitsschub. Die High-End-Simulation Falcon 3.0 fliegt sich beispielsweise auf einem DX2/66 MHz im Vergleich zu einem 486er mit 33 MHz, nochmal so schön.

preiswerter

ein

als

Bevor Sie jetzt loslaufen und sich einen neuen Prozessor zulegen, sollten Sie erstmal das bestehende Computersystem überprüfen. Um herauszufinden, ob und welcher Overdrive-Prozessor in Ihrem Computersystem verwendet werden kann, wenden Sie sich am besten an den Händler, bei dem Sie das Gerät gekauft

# Play your Soundcard Ideal zum Spielen der Klänge Ihrer Soundkarte • Full-size Tastatur • Anschlagdynamisch • 8 Oktaven Transponierung • 2 Oktaven Keyboard • Stereoverstärker für Kopfhörer und Lautsprecher • WEBER's EDV-SERVICE Niederfeldstr. 3 5412 R.-Baumbach Fax 02623-4424

# Top-Spiele – Super-Preise für PC und Amiga

Fordern Sie unseren Gratiskatalog an!

KSK-Schöneich

Mittelstraße 17 · 2300 Kiel 1

Tel. 04 31/55 56 02 · Fax: 04 31/55 56 04

# S O f t Tel.: 07733 / 3366

A	/ M	GA	
Air Warrior	72,90	Lemmings Data	36,90
Airbus A 320	92,90	Lemmings 2	a.A.
Amberstar (d)	78,90	Lotus Turbo Ch. 3	55,90
Castle o.D.Br.(d)	66,90	Lure o.Tempress(d)	69,90
Chaos Engine	a.A.	MAD TV(d)	71,90
Civilisation (d)	79,90	Magic Pockets	60,90
D'Generation (d)	59,90	Monkey Island 2(d)	79,90
Das Schw.Auge (d)	70,90	Pinball Dreams	55,90
Der Patrizier (d)	72,90	Pinball Fantasies	55,90
Die Hard 2	61,90	Projekt X	56,90
Dynablaster	70,90	Push Over	59,90
Fire & Ice	60,90	Risky Woods	62,90
Gunship 2000	78,90	Sensible Soccer	60,90
History Line (d)	82,90	Shadowl ands	70,90
Hook (d)	60,90	Silent Service 2	78,90
Humans	63,90	Special Forces	78,90
Indiana Jones 4(d	) 83,90	Trøddler	58,90
Jim Power	66,90	Wing Commander (d)	86,90
Leg.o.Kyrandia(d)	66,90	Wizkid	61,90
Lemmings	43,90	Zool	56,90
			THE PARTY

Weitere Spiele auf Anfrage - Fast alles lieferbar Versandkosten: Nachnahme 9,-- Vorkasse 6,--D.Winter Schwarzwaldstr. 2 7701 Mühlhausen 2

# MultiMedia Soft

## Computerspiele

Kaufen zu Superpreisen (KEINE Discountware) Spielen und Testen, Zubehör aller Art! "Wir bieten mehr als nur leere Worte!"

Computerspiele in:





4000 DÜSSELDORF,	Berta von Suttner Platz/Hbf
	Tel. 0211-7883776
4100 DUISBURG 1,	
4463 514665	Tel. 0203-667494
4407 EMSDETTEN,	
	Tel. 02572-89646
4500 OSNABRÜCK,	
	Tel. 0541-434792
4630 BOCHUM 6,	
	Tel. 02327-10063
5090 LEVERKUSEN,	
	0214-403207
	Mörgensstraße 4
	101. 0241 407033
	Kölnstraße 51
6000 FRANKFURT,	
0460 661 1444 1000	Tel. 069-7077575
8460 SCHWANDORF,	
***************************************	Tel. 09431-1720

Wollen auch Sie einen MultiMedia Soft - Laden eröffnen? Rufen Sie uns an! Tel.: 0241-407893 von 15-19 Uhr

Fortsetzung von Seite 83

Ankauf-Verkauf von Amigam Game Gear, Mega Drive, GB, Super Nintendo, Spiele, Geräte, kaufe auch alle Neo Geo Spiele. Weingartner, Harsdörfferplatz 17, 85 Nürnberg 30

Verk. A 500, 1 MB, TV-Anschluß, Maus, Joysticks, 1 Orig. Spiel. HB, Workbench, hat noch Garantie, VB 650 DM. Tel. 0841/87046

Suche Tauschpartner für A 500 Spiele. Schickt Listen an: Oliver Danko, zum Brüchle 4, 7119 Crispenhof, suche Code und Lösung von Future Wares

Verk. wg. Hockey, Great Courts II, Conquest of Camelot, Manchester u. Europe, PGA Tour Golf, je 45 DM, Kick Off II, Extradisk 40 DM. TV Sports, Basketball. Tel. 040/7434628

Verk. Orig. Wild W. World 68 DM, Winzer 42 DM, Mega Lo Mania, First Samurai 60 DM, oder tausche gg. Orig. RR T. Lotus III, Tel. 02157/ 7841 ab 19 h Michael

Suche orig. Software mit Anl. u. Verp. Liste und Preise an Ralf Bütz, Herzogstr. 5, 4060 Viersen 1

Verk. A 500, 2. LW, TV-Tuner, Farbmon., 2 Joys, 24 Nadel Farbdrucker, 10 Orig. (Battle Isle, Utopia) PP 10/90 - 10/92 Tel. 06212/7070 Salzburg

Verk. Orig, Pit Fighter 30 DM, Deja Vu 2 30 DM, ohne Anl. und Verp., Summerolymp 5 DM, PC: Sorcerers get all the girls 50 DM. Tel. 04331/ 62978

Verk. A 2000 mit Farbmon. mit Spielen und Anwendern, Maus, Joystick, Fachbücher 1100 DM. Tel. 07121/40507

Verk. A 500 + Farbmon. + Maus, Joysticks, Spiele, Anwenderprg., Fachbücher, Top Zustand. 750 DM. Tel. 07121/40507 ab 16 h

Verk. für Amiga: Orig. Gobliins für 40 DM + NN. Gunnar Müller. Tel. 04206/7929

lch suche Amiga und PC Kontakte. Wenn mgl. eine Liste an: Jan Schumacher, Südufer 54, 4773 Möhnsee, oder Fax: 02924/2941 ab 20 h Tel. 02924/384

Verk. wg. Systemwechsel: 1 A 500, 1 MB, 2. LW, Mon. 1084, für VB 1250 DM, Bücher + Disks incl. PC Engine, 5 Spiele 400 DM Tel. 089/3615147

Suche A 500, mit Anl. und Verp., zahle bis 350 DM. Tel. 05407/2676 Heiko Tornee, Hubertusring 49

Verk. Orig. z.B. Bards Tale 1-3, Search for the King, Parasol Stars, Heros Quest 1/2, Sierra, Shadowlands, Their Finest Hout, Toki, Invest. Tel. 05382/e106

Verk. Orig. Garrison I + II, Sidewinder II, Conqu. Night Shift, Turrican I + II, all in 1a Zustand. Tel. 07222/29057

Schweiz. Verk. A 2000 B mit GVP II Hardcard 100 MB, Festplatte, 3 MB RAM, OS 2.1, 1084-Mon., Topsoft, Spiele, Jitter Rid und andere Extras für 2000 DM. Tel. 064/532310

Suche Red Baron, oder ähnliches, evtl. mit Turbo-Karte, Milko-Michael Molitor. Tel, 02361/ 83015

Verk. A 500, erw. auf 1 MB, div. Zub., orig. Spiele, verk. auch einzeln. Tel. 09331/1746

Suche mgl. billig neue Prg., schickt Liste an: Dirk Junge, Am Sandberg + Sa. 5653 Leichlingen, suche dringend Deluxe

Verk. orig. Space Quest III 25 DM, Hook 50 DM, Lotus II 45 DM, Manaic Manson 50 DM, Heart of China 75 DM, Larry II 25 DM, Quest for Glory 85 DM. Tel. 0611/522410 Benjamin

Suche für A 500 Test Drive II, Pinball Wizard oder F15, Strike Eagle III, biete 20-35 DM, Tel. 02226/7808 Johannes Ruhland, 5308 Rheinbach b. Bonn

Syntaris is searching 4 some guys 2 swap the latest crap. If you wanted 2 swap with us, write 2: Michael Mönnig, Tannenweg 6, 4804 Versmold, Germany

Verk. A 2000 mit 5 MB RAM, Mon., 2. LW, 3 Spiele, orig. Dig., Bücher, Hefte, VB 1987 DM. Tel. 06126/56773 ab 15 h Michael

Verk. Orig. Spiele: Indy Jones, Adv., M1 Tank Platoon, F16 Calcon, Mission I + II, Dungeon Master I + II, Grand Prix, Preis 20-80 DM. Tel. 07031/805019 Fax: 07031/806511

Verk. Amiga Orig. Spiele, Liste unter Tel. 089/

Verk. A 500, Mon. 1084 S, 1 MB RAM, Maus, Joystick, nur zus. 2. LW, 800 DM. Tel. 089/ 7911422

Verk. Amiga Orig. Patrizier, Sensible S., Mad TV, je 40 DM, Pirates, Pinball, Dreams je 30 DM, Beach Volley 10 DM, Stefan Kuhmann, Mühlstr. 21, 6907 Nussloch Verk. Amiga Orig. Lemmings, Pirates je 30 DM, Oli Imp., Stunt Car R., Beach Volley, Italy 90, M.U.D.S., je 10 DM, Stefan Kuhmann, Mühlstr. 21, 6907 Nussloch

Verk. A 500, 1 MB, 2. LW 3,5" HF-Mod., Spiele, Orig., für VB 950 DM, Vortex Festplatte, Vortex Festplattencontroller, VB 400 DM, KCS Power Board, VB 150 DM. Tel. 02133/43518 Krieger

Verk. A 500, 1 MB, Farbfernseher, TC Mod., Abdeckhaube, Joy/Mous, 210 Top Spiele, Bücher, 10 Power Play, alles o.k. nur 1499 DM. Tel. 0231/375705

Sonderpreis Amiga Orig. The Humans 40 DM, Space Ace 20 DM, J.W.W. Snoker 20 DM, Manchester U. Europe 20 DM, Farbmon. Philips MM8833 200 DM. Tel. 07131/403463 Oli

Verk. Spiele für Amiga, C64, Sega Mega und Master System. Liste gg., 1 DM RP bei: Helmut Sauter, Im Winkel 2, 7994 Langenargen, nur Orig.

Verk. orig. M. Island II, Epic, Mega Lo Mania, Mad TV, Jaguar XJ 220, Grand Prix F1, F-15 II, je 35 DM. Tel. 03735/65531 ab 16 h

Verk. A 500, 1085 Mon. 1 MB. 2. LW, Comp., Tisch, Maus, Pad, 100 Leerdisks, 14 Orig., Spiele, A. Basic, WB 1.3, A. Extra 1.3, 2 Diskboxen, VB 1250 DM. Tel. 089/3154227

Orig. Might & Magic 2+3, Thunderh., A320, F15, F19, Cadaver, Abondened Places, Epic. Alien Breed, Dungeomn Master, Pirates, Monkey Island I+III, Lotus II. Tel. 06542/22160

Amiga Orig. Special F., Antar., M1 Tank Plat., Flight of the Intruder, Ch. of Krynn, O.N. of Keynn, Silent S., Battle Isle Data, Sim Ant. Tel. 06542/22160

Suche für A 500 Farbmon. 1084 S, mit Anschlußkabel nur 100 % o.k., zahle 250 - 300 DM. Tel. 0981/14410 19-20 h

A 500, 1 MB RAM, 2, LW, 60 Disks, 1 Joystick, 1 Mouse, TV-Adapter, X-Copy Prof. mit Lotus III, Hexuma, Elvira II, Mausmatte, u.a. Extras supergünstig für nur 650 DM. incl. Porto + Verp. Tel. 08191/21486

Battle Isle 35 DM, Dungeon Master 35 DM, SQ II 33 DM, SW III 50 DM, SQ IV 60 DM, 3D-Kit 60 DM, A320 60 DM, Indy III 40 DM, Populous II 40 DM, RA 25 DM. Tel. 08151/6361

Verk. Orig. Battle Isle + Zusatzdisk, je 35 DM, Tel. 0711/2237040 Frank ab 18 h

Verk. A 500, Speicherérw. + 2 Jösticks, Maus, TV-Mod., Viruscope, 85 Disks, 15 PD Disks, NP 950 DM, FP 600 DM. Tel. 0271/315579 ab 16 h Tobias

Verk. A 500 plus 2 MB, 2 Joys, 7 Monate alt, noch 5 Monate Garantie, 5 Orig. Spiele, z.B. Gobilins ca. 50 Disks für 900 DM, NP 1190 DM, Angeb, Carstem Köhler, Mühlbachstr. 6a, 6840 Lößneck

Verk. Spiele für A 500, schreibt an Untersberger, PF 43, A-1092 Wien

Verk. M + M III 40 DM, Imperium 30 DM, Prof. Page V 1.2 150 DM, Int. Soccer 25 DM. Tel. 08443/8102

A 500, 1 MB, 1084 S, TV-Tuner, Software, Willy Beamish, HD-LW, Abdeckhaube, 3 Disk-Boxen, 2 Joysticks, NP über 3000 DM, VB 2000 DM. Tel. 03425/2440

A 500 zu verk., 1 MB, 2. Floppy mit ca. 30 Orig. Spielen, Populous II, Monkey Island II, Fire & Oce, Dark Queen of Krynn, Sens. Soccer u.v.a. M. Schuster. Tel. 06151/414292

Biete Orig. Monkey Island, Chuck Rock, Pang, Toki, Manchester, Europa, Midwinter, Jumping Jackson, Rainbow Collection je 20-40 DM + NN. Tel: 08671/20252 suche Adventures

Verk. A500, 1 MB, Mon. 1084 S, 20 orig. Spiele, Maus, Joysticks, Anwendersoft, 9-Nadel-Drukker für nur 1150 DM, VB, Christian Zeitler. Tel. 08106/4661 Fr-17-19 h

Verk. incl. Porto: Monkey Island I + II, je 40 DM, Devpac Assemvler 2.0 für 80 DM, Klax und Immortal je 10 DM, schreibt an Dirk Kaußewitz, Max-Planck-Str. 28, 48 Bielefeld 12

Österreich: Verk. A 2000, Mon. 3. LW, 280 Disks, viel Zub., 2 Mäuse, Joystick, Mag. Orig., Top Zustand, extrem günstig! Tel. 06434/4263

Verk. Amiga CDTV 1 MB, Maus, Tastatur, 2 Disklw., 2 CD's u.v. Orig. Disks, z.B. Silent S. II, Battle Isle, Vroom für 1250 DM. tel. 07054/7024

A 500, 1 MB RAM, Mon. 1084 S, 2. LW, alles 1 Jahr alt, Orig. Zub., Maus, HB, Stick, VB 1100 DM. Tel. 05462/1820

Verk. A 500, 1 MB, Mon. Philips 8833 II, Bücher, Drucker Star LC 10, Joys 20 Games, Populous II, S. Service II, G. Prix, F. One, Turrican I + II, F-16, F-19, für 1500 DM. Tel. 0331/962943 Marc

Amiga Orig. zu Superpreisen. Ab 10 DM, z.B. Battle Isle u.a. alle neu, Liste gg. Freiumschlag an: H. Springer, Lennestr. 77, O-1200 Frankfurt/ Oder

A 500, 1 MB, Mon., Farbdrucker, 2 Joysticks, 150 Disks, 2, Floppy, 4 Bücher, 5 W. alt 1600 DM. Tel. 06661/5569 Eric

Amiga Orig. neu ab 10 DM, schickt eure Spieleliste mit Preisvorstellung an: Gudrun Thomas-Stamprath, Elsa-Brandströmstr. 7, 4242 Rees 1. Tel. 02851/1652

Verk. Wing Commander, Desert Strike, Gunship 2000, Pinball Fantasias, Sim Earth, u.a.m., je 20 DM, Jesper Sorensen. Klarinetvej 33, DK-8700 Horsens, Denmark

Die beste Amiga PD-Software: Spiele, Bilder, Musik, Demos, Megademos, nur das Bestel 2000 Programme plus alle Neuerscheinungen. Keine Gewinnerzielungsabsicht, da zum reinen Selbstkostenpreis. Gg. 3 DM RP gibts ne Komplettlise und ne Disk mit Kostgroben. J.D. Mailander, Stichwort: Amiga, Knufstr. 28, 4290 Bocholt

Verk. A 500, 1 MB, 2. LW, TV-Kabel, 6 Prig. (Bundesliga Man, Prof. Indy III, Mad TV usw.) für 600 DM. M. Vonnahme, Tel. 07195/62450

Verk. Amiga-Orig. Carrier Command, Microprose Soccer, Thunderstrike, Special F., einzeln und auch zus. gg. Höchstgebot. Tel. 07445/2974 Fred

## MS-DOS

Verk. 386/25, HMB Ram, 52 MB HD, 3,5" u. 5,25" LW, VGA-Karte, SVGA-Mon., Soundgalaxy, NX, MS-DOS 5.0, PC Tools 7.0, Windows 3.0, Aces of the Pacific, VB 2500 DM, Tel. 07141/71998

Verk. od. tausche: Lost Reasures of I., Wizardry 7, Gunship 2000, Flames of Freedom, Powermonger, Warlords, PGA Golf, Castles, Strommaster, Age. Tel. 06421/31138

Suche Tauschartner für IBM.-PC 3,5" und 5,25" LW, schickt eure Listen an: Ernst Seebacher, Waidach 148, 5421 Adent. Tel. u. Fax Österreich 06245/3115

Tausche Orig., habe Darkseed, Falcon III, Gunship 2000, Wonderland, Indy 4, Gods u.v.a. gg. Eternam, Tornado, Comnache, Kyrandia, Lure of Tempress, Wolfenstein 3d. Tel. 07731/ 29209

Verk. Indy dt., für nur 65 DM, erst 3 Wochen alt. Tel. 07452/5212

Verk. Links 386, VB 70 DM, WC 1 + SM 1+2 VB 60 DM, Ultima 6, VB 50 DM, Sim City + Populous VB 40 DM, Lords of the ring 1, VB 50 DM. Tel. 06441/36585

Verk. Battles of N., Intruder, Winter Games, Savage Empire, GP-Circuit, M. Andretti, Carriers at war. Bob 1940, LHX, H. Metall, Space Bat. Tel: 08551/5571

PC-Orig. Indy 4, dt. Indy III dt., Ultima 7, dt. Star Trek, Monkey 1 dt., WC1+2, SM 1+2, Ultima Underworld, Gunboat, Swotl, ab 18 h. Tel. 0921/97468

PC-Orig. Gunship 2000, Special Forces, Air Combat, Blad Blood, Might and Magic 3dt., Eye of the Beholder II. Tel. 0921/97468 ab 18 h

Verk. Wizardry 7, Links 386, Pro und Sim Ant., suche The Summoning und Mad TV. Tel. 04462/4214 Dirk

Verk. 286-er 16 MHz, 40 MB Festplatte VGA-Mon., Cherry-Tastatur, Preis 1200 DM. Rico Herrmann, Dorfstr. 25, Goes 8301

Suche neueste Spiele für PC. Schickt Listen an A. Kremer, Rue de la Gare, L-9391 Reisdorf, Luxemburg

Verk. Soundblaster 2.0 NP 300 DM für VHB 125 DM, Great Courts II 40 DM, und Game-Gear für VHB 30 DM. Tel. 08178/4763

Verk. orig. Wing Commander II incl. Sp. Op. 165 DM, F14 Tomcat 35 DM, Swotl m. dt. HB. 60 DM zzgl. Porto. Tel. 07443/5431 ab 17 h

Verk. PC-Orig. Powermonger, Das Schwarze Auge, Perfect General je 45 DM, zzgl. Versandkosten. Tel. 09732/6693 nach 18 h

Verk./tausche je 50 DM, Kyrindia, Underworld, Wizzardry 7 20 DM, Larry III. Tel. 06359/81533

Verk. orig. Ultima Underworld für 49 DM, und Buck Rogers I kpl. dt. für 30 DM. Tel. 02373/ 62341 ab 14 h

Suche: Neuromacer auch C64, Ultima 1-3, 4,5 Leather Goddesses of P.,. Verk. DSA, Wishbringer, Deadline. Tel. 09661/53170 PC-Schweiz. Suche das Game Tangled-Tales, von Orig., zahle bis über 40 Franken. Robert 058/842495

Verk. T2 30 DM, Gremlins II 30 DM, Lakers 25 DM, Tu Boxing 25 DM, Joy Sticks M5 15 DM, von 15-18 h. Tel. 0821/510966

Verk. PC-Orig. Battle-Isle, Datadisk, Aces of t. Pacific, Civil, Atrain, Gunship, 2000 DM, Sim City, Sim Earth, BMP, Populous, Lemmings, History Line, MM3 u.a. ab 18 h. Tel. 05753/ 1304

Suche CD-Rom LW günstig, suche tragbare 100-200 MB Festplatte, verk. 52 MB Festplatte HD-NO 503, 100 DM. Christopher Lorenz. Tel. 069/418-501 6000 FF.A.M.

Verk. LHX Attack Choppey für 30 DM, und Gunship 2000 für 40 DM, alles in gutem Zustand. Tel. 07475/7554 ab 17 h. Michael

Wizardry 6, The Dark Savant neue Vers. für nur 60 DM + Porto. Tel. 05045/432

Suche für Soundblaster 2.0 PD, FD oder kommerzielle Dig., und Samplesoftware. Preis VB. Suche außerdem SB 3.0 oder 4.0. Tel. 08721/ 4257 Manuel Bock

Suche Soft für PC. Games, Anwender, PD. Listen an: Leo Schneider, Hauptstr. 15, 6451 Wüschheim

Suche: Indy 4, d., Lemmings 2, Rampart, Summer Challenger, Historyline 14-18, Pinball Dreams, Humans, Darkseed, HK Manjong Pro, Task Force 42, Legend Kyrandia. Tel. 04421/ 26967

Verkl. Lure of T., PGA Tour Golf, Course, Logical, Indy 500, POC, Wolfpack, Carmen Sandiego, Alphawaves, Geo J. Saw, Prince of Persia, Fines Hout. Tel. 04421/26967

Verk. Indy III VGA, Castles, Camp., Atomino, Links-Course, Ishido, Klax, Life, Death 1-2. Bushbuck, Curse of RA, Generation, WC 1+2, kpl. SM + SI1+2. Tel. 04421/26967

Verk. Batt. Command, Gunboat, D-Gen., GS2000, Scene a 40 DM, A-Train dt., Civil dt., Indy 4, dt. a 60 DM, Epic 50 DM zzgl. Vorkasse 5 DM oder NN 15 DM. Tel. 08321/82571

Verk. Orig. Indy 4, Underworld 55 DM, Darklands, Laura Bow II 60 DM, Star Trek 25th, Police Quest III 45 DM, Darkseed 70 DM evtl. Tausch. Tel. 08356/8594

Verk. oder tausche Monkey II, Mad TV, Links, G. Courts II. Jew. 45 DM, suche Indy 3+4, Simant, Lost in la 2, Civil, Manchester United usw. Tel. 08233/4660 Markus

Verk, für PC neueste Top-Spiele: Falcon 3.0, Special Forces, Might & Magic III, Wing Commander II für jew. 50 DM. Tel. Ost 02/4180 Eisleben

Verk. PC-Orig. KQ5, DSA je 50 DM, Pool of Darkness, Kathedrale, Ultima 6, Shadowland je 40 DM, Bardstale Trilogy, Gods, Goblins I je 30 DM, Porto, suche MM". Tel. 05232/71103 ab 18 h

Verk., tausche Orig. Spiele wie Civilisation, Spellcasting 301, History Line, Thunderh., Mig 29, Fulcrum, suche: Campaigne, SQ V, KQ6. Tel. 09951/8782

Verk. Rampart, Red Baron, DSA, GS2000, Winter C., Uncharted Waters für je 40 DM, Tel. 07443/7143 Mitt.-Fr. 15-18 h

SchweizSchweiz. Verk. orig, PC Games, Space Quest 4 sFr 50, Kings Quest 5 60,-, Robin Hood sFr 60, Ultima 7 sFr 70, Kyrandia sFr 70, Wing Commander II. Tel. 061/7112381

Verk. Orig. PC-Spiele, Eye of the Beholder, Starflight II, Command HQ, Sim Earthm Preis VB. Tel. 0871/74243 abends Georg

Verk. Orig. Indy 4, Hintbook und Kings Quest V, beide engl. für 120 DM, Fabian Kühlein, Richard-Strauss-Tr. 28, 8033 Planegg. Tel. 089/ 8508640

Verk. IBM Orig. z.B. Monkey 1, Indy III, WC 1, Bob, Kyrandia, SQ 3, SQ 4, Corps, Muds, Robin Savage, Empire und Martian Dreams 30-50 DM. Tel. 089/6972037 Christoph

Verk./tausche PC-Orig., Monkey II, LHX, Sim City, Super S., In., Midwinter I + II, A 320, ATPm, Aces, P.Q. 2, Larry I, VGA, Rise of D., u.a. Tel. 07741/66341

Verk. PC Orig. Ultima 7 70 DM, Ultima Underworld 65 DM, Civilis. 75 DM, Aces of P. 65 DM, Might and Magic 4 80 DM. Tel. 08191/

Verk. Falcon 3.0, WC 2, Uncharted Waters, Indy 4, GS2000, Aces of the P. Tel. 09544/6775 Marius

Verk. PC-Orig. neueste Software z.B. B17, Indy 4, Space Quest usw. 35-40 DM. Tel. 0941/82082





Verk. Orig. Epic, Indy 4, WC II, Verk. auch einzeln, alle Spiele m,to dt. Anl. und Verp. Tel. 09331/1746

Verk. M. & M. 4 55 DM + Porto. Suche A-Train, Uncharted Waters, Bundesl. M., Pro E., Pinball Dreams, Cool C. Twins. Tel. 08761/8466 ab 17 h Dieter Bermeier

Indy 4 50 DM, Indy III 35 DM, Monkey II 50 DM, Eye of Beholder II dt. 50 DM, Larry V 45 DM, Conquest of L. 45 DM, Autodesk, Animator 150 DM, Tel. 0355/522543 Christian

Verk. Gunship 2000, Falcon 3.0, Civil., Das Schwarze Auge, alles Orig., bester Zustand, je Spiel 50 DM + Versand. Tel. 06691/23839

386-33 4 MB Speicher, 105 MB HD, 1,44/1,2 LW 14" SVGA STR ARM 1 MB, SVGA Karte 3Knopf Maus, Joystick, 22 KHz, Thunderboard, m Sound, Software, Mini-Tower. VB 3200 DM. Tel. 09305/1570

Verk. Orig. MI2, Indy III, Indy IV, Special F., Camp., Global Effect, suche Ultima 7, M+M3, Tausch mgl. Thomas Gross. Tel. 06421/284788 tagsüber außer Mi

Verk. orig. in dt.: SQ3, KQ 5, M. Mansion, Zak MC Kracken, 3D-Kit, Dune, H-Drivin 1, Lizenz zum Töten, Finest Hour, GP-Circuit, Xenon 2, Paris-Dakar, engl. Loom. Tel. 030/6639407

Verk. Castles 65 DM, F117a, Nighthawk 80 DM und Silent S. II 70 DM für PC. Nur Orig. Tel. 0711/363313 Sascha ab 18 h

Verk. PC-Orig. 30 DM, für Dragons of Flames, Hillsfare, Heroes of the L., Logical, Rockn Roll, PGA Golf Zusatz, Battle Isle, Data, Links B. Hill u.,a. Tel. 07741/66341

Verk. Orig. Games. HQ sFr 40, Proph. of the Shadow SSI, sFr 40, Ultima Underworld sFr 60, Hard Nova sFr 25, Spirit of Adv. sFr 40, Ultima VI sFr 45, Tel. Schweiz 056/263663 Jörg

Suche Hanse für PC mit Orig. Verp., HB usw. Andreas Stinner, Willi Brordstr. 1, 4190 Kleve. Tel. 02871/9423

Verk. ATAC, Indy 4+3, Falcon 3, Wing C. 2, Monkey 2, Pirates, Lemmingsm, Data, Zak, Maniac, Skyfox 2, Manhunter, suche: F15 3, Strike Commander, Comanche. Tel. 05653/5100

Verk. Orig. KQ V, Eco-Quest, Conquests of the L., je 50 DM. Alle kpl. dt. Tel. 06024/2545 ab 17 h

Verk. Monkey Islands II u. Eye of the Beholder II für je 40 DM. Tel. 0941/49982

Win 3.1 60 DM, MS-DOS 5.0 60 DM, Ult, Underworld 60 DM, Buck Rogers 50 DM, Win. Enteret P., 50 DM, HP-Paintjet 790 DM, Superprint 90 DM, 40 MB 200 DM. Tel. 0711/ 6405414 ab 19 h

Verk. PC 386, 25 MHz, 85 MB HDD, 4 MB RAM Farbmon., MPR II, 1024 - 768, Multis., 2. LW, Maus, CGA RD, Joy, billig 5 m. Garant., Spiele Orig. 100 % e. frei, Win 3.1 DOS 5.0, Tel. 0561/ 894062

Tausche Wizardry 7, Monkey 1, suche Eternam, Leg. of. K., M+M4, Dark Sun. Tel. 08456/8424 ab 17 h

Suche North and South, zahle gut. Tel. 02453/

Verk. Dune 3.5 dt., 50 DM, Lergend of Kyrandia 3,5, engl., 60 DM, Willy B. H 3.5 dt. 40 DM + Porto. Marcel Schmalfuss. Tel. 05321/63888

Verk. Orig. GC2, und TC Sports Basketball evtl. auch Tausch z.B. GG, Indy 4, Ashmes of Empire u.a. von 13- 20 h. Tel. 05671/6308

Verk. ca. 30 Orig. für PC, z.B. OSA, GS2000, Patrizier, Monkey II, Aces, Rampart, Epic, Ultima 7, Underworld, Powermonger, MM3, u.a. VB 60-70 DM. Tel. 07365/5801 Dieter

Achtung. Verk. nur Orig. z.B. Swotl, für 80 DM, dt. HB, PQ3, kpl. in dt., für 69 DM, Antivirus, Ver. 8.1 für 250 DM, NP 300 DM. Tel. 069/472372 Markus

Verk. Orig. MS-DOS Spiele: Indiana Jones 4, Eye of the Beholder, Das Schwarze Auge, Sim City, Preis VB. Tel. 05251/21345 Martin

PC Orig. Flugsim. für Rechner, mit ca. 10 MHz, Jetfighter, Fighter Comber, War Eagle, u.a. 40 DM, per NN. Ab 18 h. Tel 02822/52415 auch

Verk. 386 SC 16 MHz, 640 KB, 44 MB Festplatte, 2 LW, VGA Mon., div. Soft, an Meistbietenden, schreibtan: Christian Rahn, Georgshöhe, O-1231 Buckow

Verk./tausche: MM3, Larry 5, Heart of China, Rise of Dragon, u.a. suche: Bundesliga Man. Prof., 1869, Gateway to Savage. Tel. 04171/ 50767

Verk. Prg. für Schule und spaß. Fordere kostnl. Preise an. Philip Niedermeyer. Tel. 06172/84880 Verk. neueste Public-Domain auch Spiele Suche Masm 4.0 oder höher, zahle bis zu 30 DM. Angeb. an: Peter Obermüller, Richterhügel 2, A-4161 Ulrichsberg. Tel. A 07288/ 2421 tgl. ab 19 h

-Demos, superbillig, schnell. Aktuell, Gratis-Liste gg. 1 DM, RP bei: Andreas Dubois, Starenweg 9, 7930 Ehingen

Biete Indiana Jones 4 für 60 DM und viele andere auf Anfrage. Tel. 02948/330 Niclas Bruns

Verk. Cadaver, Bloodwych, Battlemaster, Riders of Rohan je 25 DM, und Monkey II zu 50 DM, alle Games in dt. Tel. 035206/5791

Verk./tausche Shinobi, Eye, Dragons II, ROM, Blade, Spellball, Bombjack, Goldhits, Monsterland, Ball, Omicron, TV Football, Circus, Golf, PD Sammlungen, 80 Games nur Orig. Tel. 0711/317528

Verk. Orig. von Wing Commander 1 und Mad TV, Preis VB. Tausche auch gg. Curse of En., Night & Magic 3. Tel. 05341/392662

Verk. Orig. PC-Games, Red Storm Rising, Gods, suche Cadaver, 1869, Lemmings II, Lemmings I, Push Over günstig. Martin Schuster, Kirchstr. 2, 8851 Otting

Verk. Orig. Legend of Kyrandia mit US-Hinterbook für 50 DM, oder tausche gg. Quest for Glory III oder Laura Bow II. Tel. 06105/ 76253

Verk. 386 D + 25 MHz, 2 MB RAM, 3.5" + 5,25LW, SVGA, Card 1;B, Zenith, 50 MB HD, Quantum, Gameport, incl. Orig., Monkey Island, The Games 92, Another World. Tel. 06421/24570

Verk. Orig. Carriers At War, Willy Beamish, Shuttle, Space Max, Lord of Rings II, Conan, Global Effect, A-Train, Flames of Freedom, Hex. je 50 DM. Tel. 07231/26636

Tausche: Aces of P., DSA, Larry 5, Simant, Ult., Underworld, M. Andretti, PQ3, Fascination, Wrestlem, Budokan, Lemmings, Muds, Crash C., Starflight, Jetfight 2. Tel. 05541/4439

Verk. oder tausche Monkey II, Jokers 4, kpl. dt., Tel. 06556/7330 Adresse: Dirk Schnelting in 5541 Habscheid

Verk. Orig. Ultima 7, RRT, Terminator, Might & Magic III, Textverarbeitungsprg., außerdem. GB. Tel. 089/5803168

Verk. Indy 4, engl. VGA Auflösung, gg. Höchstgebot, Frank Becker, Bahnhofstr. 86, 4811 Oerlinghausen 2. Tel. 05202/4641

Verk. Orig. PC, DSA, NFL, Atac, BMP, Hockey, L., Sim., Gunship, 2000, Montana, Football, Civilisation, tausche auch. Pro Spiel. 45 DM. B. Wieloch. Tel. 0211/400410

Je 30 DM, Populous, Centurion, Nam, Winzer je 45 DM, Chessmaster 3000, Castles je 20 DM, Grand Prix Circuit, Oil Imp., Tel. 04351/ 42310

Verk. PC Orig. Ports of Call 55 DM, Winzer, Railroad, Tycon 60 - 65 DM, Oil Imp., o. Deckel für 25 DM. Patrick Schmitt, Sterngasse 179. tel. 06155/66033

Soundkarte: Adlib+S.B. Kompat, SWCDCrom., Midi-Joysticks, Anschl. neu 190 DM, Soundkarte IIIFM, Adlib Komp., neu 85 DM. Tel. 07154/ 180437 abends

Verk. Adlib Soundkarte, Links 386 Pro je 55 DM, Silent S. 45 DM, Lemmings 25 DMm Intruder 20 DM, ohne Porto. Tel. 09281/478655 ab 19 h

Verk./tausche Dune Shuttle Patrizier Bi Castles Falcon 3, Links Nova 9, Aces Planet, Edge R.Tycoon gg. A-Train, Indy 4, 1869 Space Max, Tel. 0941/999582

Verk. 5.25" Epic, The Perfect, Gener. für 45 DM, Adlib Soundkarte, Jukebox, Comp. 100 DM, Ultima 6, auch 3,5" 50 DM. Jochen Baur. Tel. 0771/7990

Verk. Links 386 orig. verp. 80 DM, Elvira 1 + Monkey I a 50 DM oder Tausch gg. Bat 2, Elvira II, A320. o.a. nur kpl. dt. T. Reuscher, Silberschlagstr. 18, O-3035 Magdeburg

Kaufe PC-Orig. mit Anl. und Verp., Listen und Ageb. an: Wolfgang Hüber, Friedrichshofener Str. 38, 8070 Ingolstadt

Verk. zur Hälfte oder billiger. SQ3, SQ4, Team Suzuki, Drag. Lair, WC1, Scenery, Falcon AT, Ferrari F1, Indy 500, Starcontrol. R. Tel. 08554/ 2935

PC-Orig. B 17 Fly Fort 50 DM, Carriers at War 45 DM, PC Astrol. 60 DM, Grand Prix Unl. 35 DM, Sp. Spealth 390 DM. M. Ziegler. Tel. 09704/ 7421

Supergames für den PC, z.B. Magic Pock, 50 DM, u.v.a. Liste anfordern bei: D. Ullerich, Leuschnerstr. 33, 4550 Bramsche 1 Verk. 286/16, 1 MB RAM, 40 MB Festplatte, VGA 256 Farben, 14 Zoll, Logitech, Maus, Works, DR. Dos 5.0, und Soundblaster 2.0, 1500 DM. Tel. 089/752445 Benny

Verk. Civilisation, Das Schwarze Auge und A-Train, alles dt. Vers. a 60 DM. Siegfried Langer. Tel. 08331/87725

PC-Orig. Verk. B17-Flying Fortress Indy Jones 4 dt. Battle Isle Data Disk. Red Baron Mission Builder Swotl, Do 335, Pfeil günstig- Tel. 02161/ 208925

Verk. Manchester United Europ. SB II je 50 DM, Mova 9, Willy B., PQ3, je 60 DM, Mad TV + GS 2000 je 50 DM. Tel. 07478/8140 ab 18 h

Verk. Orig. Lemmings Gods, Cadaver, Monkey II, Jel. 40 DM, Xenon II 25 DM, Rock'n Roll, Might Bomber Jack je 20 DM, Lösungsheft zu CADAVER 10 DM, alles 3,5" Porto + NN. tel. 08571/8915

VK:WCII, Speech, Sp. Op. I+II, Wotl, Scenery, Disks, Soundblasters, Pro 3.0, kpl. Tel. 0941/ 93319 Thomas

Verk. neues Channel, Videodat, passend für alle Systeme m. viel Zub., Preis VB. Orig. Larry I+II, III zus. 110 DM. oder einzeln 40 DM. Tel. 08336/883

Verk. 1869, 3,5" HD Disk, dt. sowie Powermonger 3,5" Disk, dt. Anl.alle orig. laufen auch auf XTS. Tel. 02306/54089 Andreas

386-SX, 2 LW, 2 MB Speicher, 2 ser./ 2 par., Gameport, VGA, Mon., 40 MB HD und Maus für 1700 DM, MM3 50 DM, Invest 25 DM. Uli Hergsell. Tel. 08131/26988 ab 19 h

Verk. Orig. dt. Vers. Monkey Island, I 16 Farben 50 DM NN. Tausche Fighter Bomber, Chuck Y., Tel. ab 19 h 02822/52415

Orig. Stellar 7, Falcon 3, Jet Fighter II, WC 1, SM 1+2, WC 2, SO1, Speech, Winter Games, Aces of P., Grand Prix, Preise 35-50 DM. Tel. 06721/42786

Verk. Orig. Legend of K., Guyspy, First S. Humans, Alone in the Dark, Inca, Waxworks Tel. 06443/1688

Laptop, 386 SX 20 MHz, 2 MB 40 HD, 3,5" und 5,25" FDD VGA Mon., VB 2000 DM. Tel. 089/1507322

386DX 25 MHz, 2 MB RAM, 44 MB HD, VGA, Big Wot., Multiscan, Mon. Dr. DOS 6.0, Soundblaster, Joystick, Maus, 10 Spiele, (z.B. EOB, BOB, MM", B. Rogers 2), kpl. 2000 DM. Tel. 07121/23357

Bane of Cosm., Forge, Populous, Sim City, Might & Magic II, alle Orig, zus. 120 DM, evtl. einzeln, auch Tausch. Suche Battle Island oder Logical. Tel. 05693/7589

Verk. PC-Orig. Spiele, Liste anfordern unter Tel. 089/7911422

Verk. Team Suzuki I, Their Finest Hour je 40 DM, GC2, Super Off Rod, Nightshift je 30 DM, zus. 100 DM, Startrek 50 DM. Tel. 07478/8140 ab 18 h

Verk. Laure Bow 2, Eco Quest, KQ6, M. Jackson, Moonwalker, Alpha Waves, Wonderland, SQ3, Dr. Brain, PQ1, WC2, Speech, Sop 2, suche Sherlock Holmes, ab 20 h. Tel. 06734/8930

Verk. Special F., Reals, Perf. Generals, Battle Isle Data, History Line, Steel Empire, Titus, The Fox, Pus Over, ab 20 DM. Tel. ab 18 h 0221/ 815188 Nur Orig.

Zu verk. EOB 1, 2, U6, BR 2, Monkey 2, H. o. China, U. Waters. Comm. HQ, Impierum, Red Baron, WC+SM, GS 2000, M.U.D.S. Budokan, Curse of Ra, Xenon 2, kaufe: Spell J., Star Controller. Tel. 08331/2722

Verk. PC-Orig. Populous I für 40 DM, Star Treck 1 Woche alt 70 DM, alle 100 % o.k. Tel. 09378/ 412

Verk. für PC neue Software: Schreibt an: Marcel, P.O. Box 365, NL-6400 AJ, Heerlen, Holland Orig.

Verk., tausche Star Trek 60 DM, tausche gg Space Quest V. Felix Massen, Hauptstr. 139 7819 Denzlingen

Orig. Indy 4, dt, Ultima 7 dt, je 75 DM, P. of D. dt., Wizardry dt, Railroad T. DA für je 55 DM, Dragon W. 19 DM, tausche gg. U. Under, DA, Atac DA, HLine, Martin. Tel. 06735/319

Verk. PC 386-25 MHz, Tower, 2 MB RAM, 50 Mb HD, VGA-Farbmon. 1024 x 768, 3,5"+5,25" LW, Maus, MS-DOS, Windows 3.0, PC-Tools 1, PBasic, 11 Mon. alt, Preis 1450 DM. Tel. 02431/6923

Verk. PC-AT 286, 6 MHz, 640 KB, 42 MB Festplatte, 5,25" LW, Herc. Karte, Mon., Tastatur, 1 x ser. + 1 x par. MS-DOS 4.01, ideal für Einsteiger nur 678 DM VB. Tel. 089/616659 Joystick Verk. Orig. Prg., Startrek 40 DM, Space Ace 20 DM, WC2-SM1 20 DM, Locomotion 30 DM, Battle Isle 40 DM, Perfect G. 40 DM. Tel. 05371/12022

Verk Goblijins für PC 60 DM. Tel. 02461/1733

386 DX 33 MHz, 85 MB HDD, SVGA Karte SVGA Mon., Tastatur, Mouse, DOS 5.0, Soundblaster, viele Spiele, VB 2500 DM. Tel. 06142/81149 ab 19 h

Verk. Red Baron VGA, Bmp, Might & Magic III, Legend of F., alles kpl. dt., s.w. Gunboat u. Gunship 2000, Scenario Disk. Tel. 09514/20137

PC Pool der neue Club für anspruchsvolle Spieler sucht neue Mitglieder sowie Spiele aller Art. Infos bei: Alex Preuss, 0781/65050, Paul-Volz-Weg 5, 76 OG

Kaufe, verk., tausche Spiele für PC. Nur Orig., biete: Battle Isle, DSA, Ultima dt., M+M 4 u.a. suche Rollenspiel, Strategie, SIM-Spiele. Alex 0781/65050

KQ6 65 DM, SQ5 65 DM, 3D-Kit 70 DM, Rex 65 DM, Holmes 65 DM, Wizardry 7 65 DM, Kyrandia 60 DM, Inca 65 DM, Ultima 7/II 70 DM, Martian Dreams 55 DM, Might & Magic 4 60 DM. Tel. 577364

Tausche, verk. Starflight I + II und Air Combat Aces. Suche Flugsim. und WC I und II gg. Zuzahlung. Tel. 02330/70061

Verk. orig. M & M 4 60 DM, DSA-Die Schicksalsklage 55 DM. Tel. 08761/4442 ab 16 h Stefan

Verk. 3,5" Windows 3.1 d. 70 DM VB, MS-DOS 5. dt. 40 DM VB, zus. 85 DM VB, suche Tauschpartner, Gerd Schlehenbecker, A, Atzelberg 2, 6362 Wollstadt. Tel. 06034/2393

Tausche Dune dt. Space Quest 4 dt., suche dringend Beholder 1 dt., Gateway Tothe Savage Frontier, Midwinter 2, Tausche Links Pro gg. neues Spiel. Tel. 06021/98946

Verk. 386/DX Tower, 40 MHz, 4 MB RAM, 64 KB Cache, 1.44, 1.2 MB, LW, 170 MB HD, SB 1.5, 1 MB SVGA, SVHA-Mon., MS-Dos 5.0, Wint. 3.1, MS-Works 2.0 3200 DM. Tel. 06043/2913

Verk. 286 PC MS. DOS 5.0 und Zub. DIN A3, Nadeldrucker 24 Nadeln, von Seikosha, für 1300 DM. Tel. 089/8112030

Tausche, verk., orig. Ultima Underworld, M&M3, dt., Connay, Lure of the Tempress dt., Indy 4, Robin Hood u. Willy Beamish, dt. gg. Schwarze Auge, Legend of K-Tel. 036041/7247

Täusche, verk., orig. z.B. KQ5, Lure of T., ATrain C. HQ, Sim Earth, Longbow, suche KQ6, SQ5, Megalomania, Hist. Line, DSA, M. Gütter, Wirtsgr. 13, O-9658 Erlbach

Verk. orig. Dragon Wars 25 DM, Gatewart f. Sav., Fronteditor, Sim Earth, Finest Hour 35 DM, NG AA BB 50 DM. Tel. 05261/3888

Verk. Aces if The Pacific 60 DM. Zrl. 09732/

Verk. orig. Indiana Jones 4 kpl. dt. für 60 DM und Wing C. 1 + Secr. Missions für 90 DM. Tel. 0851/43111 ab 15 h

WC 1, DD 1+2 70 DM, Second Front, C. Korea, C. Middle East, DSA, Underworld, 1869 je 60 DM, Spellc. 101, Midwinter, St. u. Europe 40 DM, NEC P22, Einz. 250 DM. Tel. 06106/24296 18 h

Verk. Indy 4 dt. 75 DM, Sim Ant. dt., 60 DM, WC 2 Speech 30 DM, 50 II 35 DM. Tel. 02565/3772

Hallo Freaks. Suche noch PC Kontakte! Schreibt an: T. Ante,. Put M. Ivanica 5, 57000 Zadar,

## Atari ST

Vends Ieux pour Atari ST. 2400 Titres Disponible. Francais/Anglais only. Dugas Bruno, Rue du 18 Juin, F-82350 Albias (Frankreich)

Verk. Atari 1040 STE, Farbmon., Mouse, und Joystick für 1000 DM. Sten Diener, Schulstr. 6b, O-9275 Lichtenstein/Sa.

Verk. Atåri 1040 STFM, mit Mon. S/W SM 124, Verbindungskabel zum Fernseher, gute Software und Orig. Spiele. Preis VB. Tel. 06593/

Verk. für ST Chase HQ, Populous, Day of the Vipper, Paperboy, Rock'n Roll, Wings of D., RVF Honda, kpl. 50 DM/St. 10 DM. P. Nieraese, Isarstr. 45, 4006 Erkrath 2





Verk, für ST 14 Spiele z.B. Stunt Car, 64 Ghostbusters II für 90 DM, Mortimer Plus 30 DM, Becker Text II 20 DM, Patric Nieraess, Isarstr. 45, 4006 Erkrath. Tel. 02104/47384

Verk. Spitting Image 15 DM, Willow 20 DM, Cadaver 30 DM, Falcon F16 20 DM für den ST. Tausche auch.- Tel. 08571/1679 ab 14 h Kai

Verk. Elvira II mit Lösung und Gauntlett II 45 DM, Airbus 320 50 DM, Robocop III und Fate 55 DM, Silent S. und Wolfpack 55 DM. Tel. 0821/ 712785

Verk. STE, SM 124 Multiscan (Farbe + s/w), 2 Mäuse, Joysticks, 190 Disks, ca. 19 Orig. (Spielel), Zub. alles in Top Zustand. NP 3000 DM, VB 1500 DM. Tel. 08231/89773

Verk. EZ-Track Plus Orig. verp. und noch versiegelt an Meistbietenden. Ulrich Imm, Am Kiesel 10, 8861 Megesheim

Verk. Atari 520 ST, 2. LW, 200 Disks, Diskbox, Mausmatte, Mon. 1 MB aufgerüstet 2 Joys, supergünstig für 499 DM. Tel. 09331/651 Christlan

Verk. 14 Spiele aus dem Atari Power Pack (z.B. Gauntlet II, Space C.) für 10-20 DM pro Disk, suche Turrican II, Monkey Island. Tel. 07041/ 43810 ab 14 h

Verk. ST, SC1224 Farbmon., ü. 20 Disks, Games u. Anwenderprg., 2 Joysticks, Maus, für 900 DM, Erstanrufer 40, für Selbstabholung 20 DM. Tel. 089/3544048 David

Verk, Orig, Intruder 55 DM, Turrican I + II, je 40 DM, Kick Off 30 DM, Manchester U. 50 DM, 40 Disks mit PDS 85 DM, 2 Joys 10 DM. Tel. 07158/60873

Verk. ca. 30 Orig. Spiele. Darunter Lemmings, Monkey I, Pirats und v.a. Super Spiele. Preise zw. 20 DM und 45 DM. Tel. 0831/61906

Suche günstigen Mon. AT 1224. Tel. 07621/ 88443 ab 14 h

Verk. Atari STFM 1024. Mit Maus, Pad, Mon., SM 124, 20 Orig, Spiele, Preise 900 DM. Stefan Geiger, Holzackerweg 2, 8313 Vilsbiburg-Frauensattling

Verk. Vroom und Vroom-Data Disk NP, zus. 130 DM, verk. mgl. zus. für 95 DM, schriftlich Anfrage an Schlesinger, BGM.-Schmidt-Platz 18, O-7250 Wurzen

Verk. wg. Systemaufgabe zahlreiche Spiele. Strategie, Simulationen, Adventure. Preise zw. 10 und 30 DM. Alle Games in 1a Zustand. Tel. 02255/2467 ab 18 h

ST orig. Patrizier 45 DM, Populous II 45 DM, u.a. suche ST Dragons 1-3, Beast 1-3., gute Aevdn. u. Rollenspiele, Heimdall, DSA, Ishar, Erdman, Bahnhofstr. 31, O-1712 Trebbin

Verk. Ultima VI 55 DM, Strategief. I 45 DM, KQ1-3 45 DM, Oil Imp. 30 DM, Elite 30 DM, Pirates 45 DM. Tel. 040/6046458 ab 19 h

Verk. The Seven Gates of Jamball, Deep Space jew. 20 DM, Maniac Mansion und Indy III Adv. jew. 30 DM. Tel. 0201/583347 Dirk

Verk. Silent S. I + II, Lotus II, F-15 II, F-29, Great C. II, R-Type, Star Wars Tr., Klax, Super Quintett, Hot Shots, Lead. Golf, Gunship u.v.a. Tel. 0911/357338 18-20 h

ST/E verk. orig. Populous II 45 DM, RoM2, SoA je 40 DM, ROM 1 30 DM, Traders 25 DM, Reederei 10 DM, Invest, Obitus je 15 DM, Bat 1, Flood je 20 DM, nur Verk. ab 16 h, Tel. 04421/ 55346

Verk. Special F., Great C. II, Lotus E., 2 Silent S. I+II, R-Type, Klax, F29, Hot Shots, Gunship, Star Wars, Super 4, Summer G., Winter G., u.a. Tel. 0911/357338 18-21 h

Verk. Atari 1040 STE + Atari III 1224 Farbm. Elite leicht beschädigt, Orig. Spiele, "The Secret of Monkey Island und Indy III" nur 1500 DM. Tel. 06181/32310

Verk. Fire & Ice 45 DM, Lotus I 20 DM, Starglider 10 DM, Sundog + Thrust 15 DM, Alte Power-Play-Hefte ab 11/89 ohne Tips 2 DM pro St. Tel. 07485/401

Verk. Atari STE, 2 Mon. SW + Farbe, 2 Disklw., Software, Public Domain, Spiele, Joystick, Mouse, VB 1350 DM. Tel. 07223/58023

Verk. Atari STE 1040 mit Farbmon. mit ca. 50 Orig. Spielen und mit Joystick für nur 1200 DM, alles 100 % o.k. Tel. 089/963911 Johannes

Verk. orig. Fire an Ice, Populous II je 50 DM, G. Courts II 40 DM, Soccer Stars, Power Monger je 30 DM, Plus 15 DM. A. Netter, Weiherweg 1, 8090 Reitmehring

Löse meine Softwaresammlung auf. Thomas Bölker, Burgdorfer Str. 52, 3160 Lehrte.

Verk. für Atari ST: Populous II, Knights of the Sky. Tel. 06202/52706

Software-Sammlung für Atari ST zu verk., ca. 25 Spiele nur Orig., z.B. Star Flight, Pradorid 90, UMS, Preis VB 500 DM. Tel. 04151/2617

Verk. Mega 1, mit PC-Speed dadurch 100 % IBM comp., Multiscan Mon., alle Atari Auflösungen 1000 DM. Tel. 06154/2807

Wahnsinniger verkauft ST-Orig. zu Spottpreisen, Liste gg. RP bei: Ingo Behlke, Kreuzstr. 2, 4670 Lünen

Spiele für Atari ST zu verk., ab 15 DM, z.B. Star Flight, Paradroid 90, Demos Winter, Bards Tale, Questron 2, Spherical, UMS. Tel. 04151/2617

Pus O., Epic, Gobl., Vol. 1 45 DM, SS2, RRT. Th. HB, S. Forces, Pirate, DD3, Logic, Puzz. Kick Off 2, Tip Off 25 DM, 500 cc, Plotter, LSL Bern. P., Mindsh. 10 DM. Tel. 08055/1307 14 h

Verk. Atari 1040, ST (2 Jahre), Festplatte, 30 MB, 1 Jahr, Spiele ü + umfangreiches Zub., wg. Systemwechsel, Preis VB. Tel. 034671/3244

Verk. ST-Orig., U5, U6, Carrir C., Pirates, Immortal, Demons W., Imper., Starf., Lemmings, 3D-Kit, Elvira, UMS2, Powerm., Amberstar, Preis VB. RR-T. Tel. 07181/73418 Frank

Farbmon., SC 1224 für Atari St zu verk. inkl. Mon. Umschaltung, Preis VB 320 DM. Tel. Behnecke 02191/50130 Remscheid

Verk. Orig, für ST: Amberstar 60 DM, Mega Lo Mania 50 DM, Sim City 45 DM, Lemmings 45 DM, Wings of D. 40 DM, Turrican 35 DM o. zus. 200 DM. Tel. 04152/71570 Jan

Suche Tauschpartner für Atari ST und 2. LW 3,5" Zoll, schreibt an Thomas Hofmann, Amtsgerichtsstr. 4, 6302 Lich 1. Tel. 06404/6461300

SDT: Populous II, Epic, Monkey Island, Lemmings, Lotus II, Gr. Courts II, Robocod, Air Sea Supr. je 50 DM, Atomino, Turrican II, Rainbow Islands, F. Samurai je 25 DM, 17-21 h. Tel. 05254/2895

Achtung! Verk. meine Spielesammlung über 800 Orig. Spiele. Sehr günstig. Tel: 0711/ 7970285 ab 20 h

Orig. Spiele für ST. Vroom incl. Data D. 70 DM, Patrizier 45 DM, Knights of Sky, Goblilins, F1 Grand Prix je 40 DM. Volker Großmann. Tel: 02242/4255

Atari 520 STM, 1 MB, Floppy, 30 MB HD, 400 dpi Handy Scanner, Mon. SM 124, A-Basic Int., Com. 3,5. Neodesk, DPaint + ST, 70 Top Orig. Games, 999 DM, M. Schuster. Tel. 06151/424192

Verk, Atari 10430 STF + Maus, Farbmon, LX 90 Matrixdrucker, ST Üascal Plus 200 + STOS Game Creator, Bücher mit Disk, Quickshot 2, 90 Disks für 1100 DM. Tel. 06347/8368 Mark

Verk. Atari 520 ST 1 MB mit SM 124, Maus und 3 Orig. Spiele. Tel. 05255/7908 ab 19 h, 700 DM VB

Verk. nw. Farbmon. SC 1024 + Switchbox, für 250 DM, 3 D Const. Kit 40 DM, Leonardo ST, W. Gretzky Hockey E., H. Int. Soccer je 30 DM. Tel. 02150/1785

Suche dringend Aracde-Adventure- und Strategiespiele bis 60 DM. Angeb. mit Beschreibung an: Markus Plate, Duel 9, A-9232 Rosegg

Pirates, Lof, Golf, Col. Conquest, Red Lighntning, Warg. Constr. Set je 25 DM, MCC Ass, Pro 77, Pro C je 60 DM, NEC P2200, Einzelblatt 250 DM. Tel. 06106/24296 ab 18 h

## **PC Engine**

Verk. Kato und Ken, PAC-Land, Wonderboy II, Twin Bee Preis a. A., Tel. 02251/75916, suche Devil-Crash

Verk. gg. Höchstgebot: Parasol Stars, Devil Crash, Gunhed, Puzzle Boy, Neutopia, PC-Kid 2, Splatterhouse, Violent Soldier, Hero Toma u.a. Tel. 05205/70452

Tausche M.D. mit Spielen oder GB mit Spielen gg. PC-Engine oder PC-E., Handheld, Tel. 06569/361 Tausch, verk.

Verk. PC-Engine mit Spielen z.B. Ninja Spirit, Dragon Spirit, Splatterhouse, Gunhed, Nectaris, Devil Crush u.a. Tel. 0202/666363

Habe für die Engine Darius Plus, D. Blue, Powergate, CD's, Hawk 123, Macross 2036 u. Broning, suche Titas, Splatterhouse, Tricky, PS. Storm, Arenger, fürs MD Drive, Klax + S. Shinobi. Tel. 08677/64397 Günter Verk. 12 PC-Engine Games, z.B. Kato & Ken, Dragon Spirit, Mr. Heli, Shinobi, R-Type, Son Son II, Final S., Ninja Spiriti, Bomberman, Chan & Chan, PC Kid. Tel. 06473/1430

Kaufe, tausche und verk. Spiele fürs Super NES und PC-E. Duo verk. auch Core, Grufx und GT. Tel. 02686/1073

Verk. PC Engine RGB 150 DM, Form S., WC Tennis, PC Kid 1, Dragons Spirit, je 50 DM, XE1 20 DM, Pad 15 DM, 5 Plays Adapter 20 DM, Basketball 20 DM. Tel. 0711/7546604

Verk. Populous 60 DM, R-Type 40 DM, Adventure Island 40 DM, Knight Rider 30 DM, War of the Dead 40 DM, Doramon 20 DM u.a., Ken Genez 0228/666412

Verk. HU-Cards 15-50 DM, CD-Rom-Spiele 50-70 DM, t.B. Cobra II, Fight Street, L-Dis M., Tausch auch mgl. Tel. 04102/56941

Verk. einzeln o. zus. PC-Engine + Joypad, 5 Games, Sonson, Wonderboy, F1 Race, W.C. Tennis, Boxen, PC-E., einzeln 200 DM mit Games VHB. Lorenz. Tel. 069/418-501

Verk. ca. 30 versch. Module. z.v. Formation Soccer, Splatter H., Bloody Wolf, Tausche auch gg. MD oder Famicon M., Tel. 04521/71497 ab 17 h

PC Engine RGB mit Devil Crash, Xerious, Gundhed, Break In, Splatterhouse, Tales of M., Cyber Knight, Barouba Man, F1 C., 91, Bibel nur 750 DM. Tel. 0261/16539

Kaufe, verk., tausche alles für PC-Engine, Megadrive, Super NES, Neo-Geo usw., habe alle PC-Engine Top Module. Tel. 089/1403732

Verk. PC-Engine, Games einzeln z.B. Devil Crash, Bomberman, Splatterh., Jack C., Ninja Spirit uvm., Tel. 02272/81428 Dietmar

Verk. PC-Engine + 8 Spiele, 370 DM, Verk. für Supergrafx: Super Ghouls 170 DM, 1941: 250 DM, suche Wataru, Tel. 0731/76634

Verk. PC-Engine, Zub., 9 Sammlerspiele, Gunhead, Parodius, Splatterhouse, Bonk 2 Aeroblaster, oder Tausch gg. US oder jp. SNES, Spiele, Tel. 0367782884 Sebastian

Obermoz. Videospieleclub für Tausch (ver)kauffreudige Freaks. Alle Systeme. Mtäg- Anzeigen-Heft, DM 2.-/Monat, Infos: T. Winter, A.D. Bitz 10, 5400 Koblenz 2. Tel. 0261/61999

## **Master System**

Verk. Sega Master II 6 Top-Games NP 700 DM für 400 DM, Tel. 18 - 19 h Tel. 07574/3807 Martin

Suche günstige, gut erhaltene Spiele mit Anl. und Verp., sowie Zub. wie 3D-Brille, Pistole. Tel. 0711/7970285 ab 20 h

Sega Master System mil 3D-Brille, Light Phaser, 15 Spielen, z.B. Phantasy Star, sowie GB, mit Akkupack, Game Light, alles 1/2 Preis, Tel. 0211/662428

## Game Boy

Verk. GB mit 4 Spielen und Gamelight NP 330 DM, VB 200 DM, Manuel Greisinger, Haidsteiner Weg 8, 8491 Lederdom. Tel. 09941/3355

Suche für GB Home Aone, Simpsons II, Bugs B. II, Adventure Isdland, Addams F., Boxxle, tausche gg. andere Tel. 04955/4192 Volker

Verk. GB + 10 Spiele, Tetris, Badn Rad, Nemesis, Super Stars, Turtles, Spider Man, Motocross, Maniacs, Fortress, of Fear, usw. VHB 450 DM. Tel. 089/3150789 Florian

Verk. GB-Spiele: Fortress of Fear 25 DM, Castlevania 35 DM, Choplifter 35 DM, Nobunagas Amb. 50 DM. Tel. 07361/44454

GB: Super Marioland, Tetris, Final. F. II, Beleuchtung, Vergrößerer, Dialogkabel, NP 370 DM, VB 270 DM gg. GG. Thorsten Ickenroth, Nachtigallengrund 6, 5308 Rheinbach

Verk. div. GB Spiele Dynablaster, Ballonkid, Pinball, Power Racer Mario Land, Tetris, Kick Off, Golf zu insgesamt 220 DM. Verkauf auch einzeln. Tel. 06021/54147 Allan

Kaufe GB-Spiele mit Anbl. und Verp., Listen und Angeb. an: Wolfgang Hüber, Friedrichshofener Str. 38, 8070 Ingolstadt

Verk. GB mit 6 Spielen Orig. Verp. u. Anl. Adapter, Light Max für 400 DM. Tel. 089/ 8411910

Verk. GB-Spiel Golf für 30 DM. 07253/21714

Verk. GB-Spiele Solarstriker, Mega Man Duck Tales, Kid Icarus, je 35 DM, SML, World Cup. 30 DM, Gamelight 100 % o.k. für 200 DM. Andreas Weickmann, Nelkneweg 8, 8740 Bad Neustadt

Verk. GB + Tet., Akku, Netzteil, Lupe + 7 Spiele, SML, FOF, Ballon Kid, Dynablaster u.a. für VB 290 DM, nur ges., oder Spiele einzeln f. 35 DM. Tel. 08055/1089 ab 14 h

Verk. GB, sehr wenig gebr., mit 2 Modulen, Golf, Tetris, mit gesamtem Zub., für 100 DM. M. Bonnahme, 7057 Nellmersbach. Tel. 07195/ 62450

Verk. GB + Super M., Soccer, F! Racer, Gargoyles, Quest. Tetris, für 200 DM, Tel. 02162/ 41035 oder Sascha Otto, Waldnielerstr. 99, 4060 Viersen 11

Obermotz. Videospieleclub für Tausch (ver)kauffreudige Freaks. Alle Systeme. 14 tägige Anzeigen-Heft, DM 2, -/Monat. Infos bei: T. Winter, A.d. Bitz 10, 5400 Koblenz. Tel. 0261/ 61999

Verk. G.B. + Tetris, Dialogkabel, VB 85 DM, 8 Spiele, Magnifex, Carryboy, Tips & Tricks, a.A. Tel. 08452/8432

Hi Freaks. Kaufe, oder tuasche, verk. ständig Topmodule für den GB. Matthias Kipp, Schillerstr. 7, 2930 Varel

Verk. für GB World Cup 30 DM, NES Swords and Serpents 100 DM. Tel. 07192/7419

Verk. Turtles, Duck Tales, Blades of Steel, Golf, F1-Race, Fortress of Fear, Gargoyles Quest, Motocross M., Rescue of Princes, gg. Höchstgebot, Tel. 07445/2974

Tausche Spiele, habe MM. Bild und Ted, Tiny Toon Adventure, suche Loony Toon, Duck Tales, Monopoly, Bouler Dash, Prince of Persia. Tel. 07805/59328

## **Mega Drive**

Kaufe Soft- und Hardware jeder Art, verk., tausche Spiele, Geräte immer 200 Spiele lieferbar, kaufe auch Sammlungen tgl. 19-20 h. Tel. 08583/340

Verk. od. tausche für MD; Warsong US 90 DM, Shining dt. 90 DM, Kid C. US 70 DM, Sonic jp. Hellfire jp., Fireshak dt. zu je 50 DM, Shinobi dt. 60 DM. Tel. 069/491895 Paul

Jap. MD PAL, nw. mit. 10 Top-Spielen und Arcade-Power-Stick für 700 DM zu verk., Tel. 07344/5453 ab 18 h

Verk. MD mit 8 Modulen und Arcade Powerstick, tausche auch gg. Super NES. tel. 02222/4056 Dennis

Verk. MD, 3 Spiele, 1 Joypad, 1 Joyboard, 3 Games, Quackshot, Moonwalker, Sonic, tausche evtl. auch gg. Super NES. Tel. 07152/ 47636 Daniel

Verk. für HD Pop. New Zealand Story, Infrarot, Joypads, Dauerfeuer Zeitlupe, für 2 Spieler. Tel. 07732/84267 Steffen Metz

Verk. Dt MD + 2 Cont. jp. Adapt. und 7 Games Sonic jp., Str. o. R., EA H., MM, W.C. Soccer jp. AB: C. Lamparth, Kernerstr. 21, 7050 Waiblingen 5 od. Fax: 07151/562430 VB 500 DM

Verk. für US MD Pond 2, Sonic, Super Shinobi und Super M. GP je 40 DM. Tel. 02623/2616 Markus

Verk. MD RGB mit 1 Spiel + 2. Joypad für 220 DM, Tel. 05322/2317

Tausche, kaufe MD + SNES Spiele, habe: Sonic 2, Parodius, Wonderboy 5, Contra, Thunderf., Chuck R., R. Rash, Ph. Star 3 u. v.m. Tel. 05731/ 52926

Verk. f. M. D. Starflight dt. 80 DM, Starflight US 70 DM, Verk. GB Moudule je 30 DM, z.B. Othello, Garg., Quest, Loopz, Mario u. Yo. Tel. 02256/1319

Verk. dt. MD mit 8 Spielen Aleste, MGPZ, Quackshot, Jap. Adapter, Scart-Kabel, 2 Joypads, VB 750 DM 3 Monate alt, Norbert Schönfeld. Tel. 06131/582179 ab 18 h

Verk. MD-Spiele je 40 DM, Insector X, DJ-Boy, Dahnd,Whip Rush, Back, Future III, Gynoug, Forgotten Worlds, Budokan, Valis, Blackout, Golden Axe IIm, Mega P. John Madden 92. Tel. 09193/5865 ab 18 h

Obermotz, Videospieleclub, für Tausch(Ver) kauffreudige Freaks. Alle Systeme, 14tägig, Anzeigen-Heft. DM 2/Monat. Infos: bei T. Winter, Ad. Bitz 10, 5400 Koblenz. Tel. 0261/61999





Verk. Sega Mega Drive PAL/RGB 50/60 HZ, Text Eng. Jp., 11 Top-Spiele, F. Force 3+4, Sonic, Rainbow, Super Shinobi, Mickey Mouse, nur kpl. V 850 DM. Tel. 02922/962256 ab 18 h

Suche M. D. + Spiele, Sega Master, Spiele, Sp. Super F., G. B., Spiele, Neo Geo, Game Gear, Sp. Modulesammlung. Tel. 04521/71497 ab 17 h Andreas

Tausche Wonderboy V dt. gg. Devil Crash, Shining i.t. Darkness, dt. gg. aleste Col., Tel. 02824/4300 ab 19 h Jürgen

Verk. M. D. Pal mit 2 Joypads und Arcade Power Stick + 14 Spielen, (alien III, EA Hockey, Warsing, Starflight, Alien Storm) für 800 DM. Tel. 02104/42468 Carsten

Verk. od. tausche MD-Games: EA Hockey, F22, Aero Blaster, Desert S., Star C., Streets of R., MM u.v.m. suche: John M. I + II, Olympus, Winrer C., M2 u.a. Tel. 07141/481632

Kaufe, verk., tausche alles für MD, Super NES,PC-Engine, Neo-Geo, Game-Gear, GB, Lynx. Kaufe auch ganze Bestände. Tel. 089/ 1403732

Verk. für 500 DM: MD + 2 Pads + Winter C., Warsong, EA Hockey, Adv. Mil. Co., Tel. 02761/ 64320 (Sauerland) Michael ab 17 h

Verk. M.D. u. Spiele, Sonic, Ghostbusters, Altered Beast, Fantasia, 1 Joypad, gg. ca. 350 DM. Tel. 0871/52190 zw. 14-16 h Thomas

Verk. MD. RGB, Action Rep., Pro., 2. Pad, 6 Spiele, Sonic, Quackshot, usw. f, 600 DM VB. Verk. Master System, Wonderboy III f. 100 DM. Tel. 05322/50517

Tausche EA Hockey gg. Wonderboy engl. Vers. und Quack Shot, Supershinobi gg. Jordan VS Bird. Tel. 02064/53958

Suche Spielesammlung + Tips & Tricks für alle Spiele für MD + S. Famicon (gute Bezahlung) eröffne damit Clubzeitung. Nähere Infos. Tel. 08583/340 ab 19-20 h

Verk. jp. RGB-MD incl. Infrarot, Joypads, 200 DM, Spiele: M.M., Sonic, Batman, Winter Ch., Terminator, Milit. Com., Donald D. Tel. 02822/52527

Verk. MD mit 7 Spielen, F22, James Pond, Sonic, Granada, Strider, Klax, jp. Jump'n Run, VB 550 DM. Tel. 06144/6253 auch Tausch gg. Super NES. zw. 15-21 h

Verk. MS Spiele: California Games, Wonder II, für 35 DM, Tennis HCE, für 30 DM, Populous, Ultima, für 45 DM. Tel. 09568/2445

Verk., kaufe, tausche Module, Konsolen für Super NES, MD, PC-Engine, Neo-Geo, Game-Gear, GB, Lynx. Tel. 089/1403732

Kaufe, verk., tausche alles für PC-Engine, MD, Super NES, Neo-Geo, usw., habe alle PC-Engine, Top Module. Tel. 089/1403732

MD+ SNES-Spiele An- + Verkauf, habe große Auswahl an Spielen MD-Spiele, ab 35 DM, SNES-Spiele ab 50 DM, suche auch Spiel. Tel. 04774/374 Rainer

Suche gut erhaltene Module u. CD Spiele, mit Anl., u. Verp. sowie Zub., zähle gut. Tel. 0711/7970285 ab 20 h

Suche Mickey 1, Thunderf. III, Aleste, Rainbow Islands, habe Wonderboy in Monsterworld, Budokan, Shadow Dancer, Tel. 0611/377331

Verk. Road Rash 50 DM, EA Hockey 50 DM, Desert Strike 50 DM, PGA Tour Golf 60 DM, WC Italia 40 DM. Jörg Braungardt, Johann Glocker-Str. 6, 7913 Senden 1

Tausche, verk., Thunderf., Gley Lanzer, Steel E., Shining, Atom. Runner, Bio Ship, suche Crude Dude, Gal., Twink Tales, Smash TV Fant. Tel. 030/3737670 ab 17 h

Verk. Sega M. D. PAL, 2 Kontroll Pads, 6 Spiele Sonic, Streets of Rage, S. Shinobi, 5 Mon. alt VK 475 DM. Tel. 089/8644518

Verk. 12 MD Games, z.B. Streets of R., Arch Rival, Splatterhouse, Wonderboy 5, Musha Aleste, Pit Fighter, Robocob, Terminator, Jordan VS Bird. Wrestle War. Tel. 06473/1430

Verk. MD-Module jp. Shinobi 30 DM, Shadow Dancer 25 DM, Strider 25 DM, Wonderboy III 15 DM. Tel. 089/6010792 ab 18 h Jochen

Verk. für MD: je 45 DM, Fire Mustang, Zero Wing, Burning Force, Magical Hat, je 40 DM, Hard Drivin, Arrow Flash, Curse, Wani Wani World, suche Desert Strike. Tel. 0731/76634

Verk. u. kaufe MD Spiele große Auswahl ab 35 DM, Suche und verk. auch Super NES Spiele, Tel. 04774/374 ab 18 h Rainer

Verk. f. MD Desert Strike US, Joe Montana II d. Streets of Rage m. jp. Adapter für 170 DM. Tel. 06183/2162 Kaufe, verk., tausche alles für MD, Super NES, PC-Engine, Neo Geo, Game Gear, GB, Lynx, kaufe auch ganze Bestände. Tel. 089/1403732

Verk. MD-Spiele: Quackshot 65 DM, Sonic I 45 DM. Tel. 07361/44454

### Game Gear

Verk. Game Gear mit Super M. GP, Columns Netzteil, Battery Pack für 200 DM. Tel. 09423, 1926 ab 17 h Martin

GG über Master Gear, Sonic, Wonder Boy III, Wide Gear, Link Kabel, VB 480 DM. Niestaedt. Tel. 0421/822828

Verk. GG inkl. orig. Netzteil, Columns, Somnic, Shinobi u. Castle of Ill., alles 100 % o.k., gepflegter Zustand, Orig. verp. für 320 DM, Tel. 08141/72194

Aufgepaßt: Verk. billig GG-Spiele, Shinobi 30 DM, Fantasy Zone 40 DM und Wonderboy III 50 DM, alle 100 % o.k. Tel. 08821/52425 ab 19 h

Verk. Mastersystem-Adapterfür GG mit Games Asterix, Wonderboy-Dragons Trap., verk. oder tausche auch Spiel Donald D. gg. Tel. 089/ 1294275

Verk. GG + Battery Pack, Netzteil, 2 Spiele, Sonic Cl., alles 100 % o.k. für 350 DM. Tel. 0231/375705

Verk. GG + 2 Spiele Columns, The Berl., u. Battery Pack m. Netzteil f. 240 DM, Mega Drive Games, Shadow Dancer 60 DM, neuw. Tel. 0761/891038 ab 17 h

Spiele für Game Gear, TV Tuner, Zub.m, preisgünstig zu kaufen ges. Angeb. an Henryk Balinksi, Am Ring 1a, O-7202 Böhlen

GG kpl. mit Spiel und Netzteil 230 DM, TV-Tuner 150 DM, Wonderboy, Super M. GB, Castle of Illusion je nur 50 DM. Tel. 05461/ 61629

Tausche Master S. II incl. Alex Kidd u. Sonic + 1 Steuerpad gg. GG + 1 beliebiges Spiel. F. Ritter, Krichstr. 6, O-1533 Stahnsdorf

Einmalig, wer tauscht seinen Amiga 100 % o.k. gg. Game-Gear (nw.) mit 4 Spielen und GB mit 6B mit 4 Spielen. Amiga bitte mit Mon. Tel. 06129/9807

Verk. GG + Netzteil, Batterie Pack, Wide Gear, 4 Spiele alles neu verp., VB 575 DM, NP 750 DM. Tel. 02251/53745 Sebastian

#### Lynx

Verk, Atari L. II incl. 4 Spielen (Batman, Returns, Kygar, Rampage, Elektrocop), Steckdosen-Adapter und Köpfhörer, VB 430 DM, NP 550 DM, Tel. 07154/27113

Verk. Atari: Lynx If mit Netzteil und Tasche und 2 dt. Spielen (slime World, Klax), alles nw. für 275 DM. Tel. 05121/867774 ab 14 h

Verk. Atari Lynx II incl. 4 Games u.a. Shanghai, Chips C., Blue Light, Slime World für nur 200 DM oder tausche gg. SNES Module. Tel. 07131/ 483863

Verk. Lynx und 10 Spiele, z.B. Klax, Rampart, Checkered Flag, Shanghai, VB 400 DM, schreibt an: G. Breitfeld, Hochwinkel 9, 5 Köln 80

Verk. Atari Lynx II + 11 Spiele (Toki, A. Golf, Part, etc.) mit Tache, Netzteil, div. Zub., VB 700 DM, nw. Tel. 06443/3836 Holger Elbert

#### NES

Kaufe und tausche Spiele für Super NES, Angeb. und Listen schriftlich an: Marböck Klaus, Knotzberg 14, 4729 Neukirchen, Austria

Verk. NES mit 6 Spielen z.B. Faxandu, Star Tropics, Swords and Serpents für 350 DM. tel. 030/4322362

Verk. NES inkl., Donkey Konh, Donkey Kong jr., Silent S., Mario Bros 1,. 220 DM. Tel. 07941/ 8769 ab 18.30 h

Verk. NES mit einem Spiel 100 DM, jedes andere 50 DM, Mega Man III, Rescource Rangers, Tel. 08085/460

Verk. Nint. Sup. seit 225 DM, Sup. Mario Bros II 55 DM, Exit Bike 35 DM, Track and Fiels 2 60 DM, Super Off Road 45 DM, alles zus. 390 DM. Tel. 07753/1386 Verk. US/dt. NES mit SMB I + III, Mega Man II + III, Little L. Basball, 3 Controller 325 DM, VB Jan. Tel. 089/931617

Verk. NES-Spiele: Simons Quest 40 DM, Rygar 48 DM, Duck Tales 45 DM, Ciph'n Dale 60 DM, Hyper S. 60 DM. Tel. 07541/42216 Ralf

Verk. NES + 11 Spiele Mega Man I-III, SMB I + II, Zelda I + II, Turtles, Duck Tales, Castlevania, für VB 600 DM, NP 1200 DM. Christoph Bukowski, Tel. 030/7861047

NES Superset kpl. 150 DM. Tel. 06321/30016

Verk. Spitzen NES Spiele z.B. Mario III, Mario II, Mega Man II, Swords and Serpens, Tiny Toons, Blades of Steeel, W. Mundl, Adlerstr. 11, 8032 Gräfelfing. Tel. 089/855200

Verk. NES + 6 Spiele, Umbau, viel Zub., für ca. 50 % u.NP, GB mit 3 Spielen für 140 DM. Tel. 07452/77287 ab 14 h Thomas

Verk. NES mit 6 Spielen Tetris, Mario I, Ducktales, World Cup, Master, Tennis für 295 DM. Arndt Ihmels. Tel. 06085/2340

Verk. NES + Controller (Max) + 18 Spielen für nur 1000 DM. Tel. 02206/80865

Verk. NES mit 2 Joypads und 2 Spielen Total Recal, S.B. 1, für 120 DM, verk. auch G.B. Spiel Turtles 35 DM, alles Top Zustand mit Anl. Tel. 0731/60626 ab 18 h

Verk. NES-Spiele. Castlevania I, Punch-Out, Gradius I, Goonies II, Track & Fiels II, 45 DM. Tel. 05225/2755

Verk. NES mit 6 Spielen wie z.B. Star Wars, Maniac Mansion, The Adventure of Link für 350 DM. Tel. 09423/1926 ab 17 h Martin

## Super Famicom

Kaufe Soft- und Hardware jeder Art, verk., tausche Spiele, Geräte (immer 200 Spiele lieferbar) kaufe auch Sammlungen tgl. erreichbar ab 19-20 h- Tel. 08583/340

Tausche, verk. kaufe Super Nintendo und Neo Geo Module. Auch Spielesammlungen: Tel. 09331/651 Christian. Suche Mario-Karte, Parodius, EA Hockey fürs Famicon

Tausche neueste SF-Games, Stefan Guzalic, Heimstr. 4, 7951 Kirchdorf, Tel. Wegen Umzug bitte Auskunft fragen.

Verk. F. Super Nintendo: Contra III, Thunder Spiritis, Populus, Pilotwinger, Super Wrestlemania, Joe + Mac für je 50 DM VHS. Tel. 07044/5799

Super NES: Tausche Super Probotector, gg. Streetfighter II oder Wrestelemania, Tel. 04931/15083, Oliver Claus

Suche, verk., tausche S. NES Games, suche: Streef Fighter II, Parodius, Axeley, Turtles 4, Super Mariokarte, Pilotwings, S. Star Wars. Tel. 0511/733537

Suche Super NES, Famicon Spiele. Tel. 0911/557191

Kaufe, verk., tausche SNES+SF-Module, habe Streat-Fighter II, Contra, Super s., Final F., Lemmings u.a. suche Mega Drive, Game-Gear Spiele. Tel. 0551/42540 Collin

Tausche Jerry Boy und Rushing Beat gg. Super Contra und Streetfighter II. Tel. 07251/84389

Verk. PC Engine + C.D. Rom, Interface + G.C.D's 18 Cards, Zub., 100 % o.k., verk. Neo Geo, RGB, 5 Top Games z.B. Fatal Fury, Burning Fight usw., 4 Wochen, 100 % o.k., Pr. 1700 DM VB. Tel. 08431/41991 oder 2564

Verk. für dt. SNES: Super Soccer dt. 65 DM, Street Fighter II dt. 100 DM. Tel. 07034/20119

Verk. S.NES/US, Joystick, Booster, Preis VB, Axelay 90 DM, Contra III 80 DM, Gradius III 75 DM, Pilotwings 70 DM, Super G. G. 75 DM. Tel. 0271/350558 ab 17 h

Wer sucht Super Wrestelemania US fürs Super Famicon für 129 DM. Tel. 02238/59124 Robert

Verk. Super Nintendo mit 2 Joypads, S. Mario, F-Zero, Parodius, Street Fighter II, Universal Adapter für einen angemessenen Preis. Tel. 09179/5445 Markus

Kaufe, verk., Module und Konsolen für S-NES und S-Fam. Tel. 0212/208689

Suche zuverl. Tauschpartner für Super-NES Spiele. Tel. 02268/1637 Thorsten

Verk. Famicon Spiele: Krus. Super für House Super Smash TV, Joe and Mac Super Ghousn Ghosts Magic Sword, Super R-Type. Tel. 0921/ 37468 ab 18 h Verk. Neo Geo Spiele. Suche außerdem Spielhallenplatinen. Auch ältere. Tel. 02872/ 7376 Thorsten

Tausche, kaufe und verk. Super Nitendo Spiele, habe nur sehr gute Spiele. Tel. 089/632068

Kaufe, verk., Super Famicon Module, NES-US-Dt, GB- Spiele, Mega Drive u.a. Kaufe auch ganze Bestände, Tel. 04521/71497 ab 17 h Andreas

Kaufe, tausche Super NES Module, verk. auch Lynx II mit 4 Mod. 200 DM. Tel. 07131/483863

Suche SNES-Games jegl. Art, z.B. Dunkshot, Mario Cart, Am Galdiators, Connors, Tennis, NHL Hockey, biete u.a. Turtles 4, WWF, SF2, MD-Games. Tel. 02156/7042 Ralf ab 19 h

Schweiz. Verk. oder tausche Super NES Games, Magic Sword, Super Adventure Island, Lagoon. Tel. 061/7112381 Roger

Suche verk. tausche SNES GB und Lynx Games habe Lemmings, S. Fighter II, S. Soccer, SMW, Metroid 2, Bill. M. Ambition Turn and Burn. Tel. 06569/217

Verk. S. Famicon PAL mit 1909 Pad mit S. Mario, S. Volley, Fritz Anstutz, Obersbach 6343 Risch

Tausche und kaufe Super NES Spiele. Habe Streetfighter 2, Axelay, Contro III, Super Battle Tank u. a. Tel. 0781/75646 Olaf

Verk. Super NES Spiele: Hook, Final F. 3-Mystic Quest, Soul Blazer, Super C., alle US-Module, Tel. 05322/50517

Suche Spielelösungen, Tips, Codes für alle Spiele für MD + S-Famicon, gute Bezahlung, eröffne damit Clubzeitung. Nähere Infos. Tel. 08583/340 19-20 h

Kaufe, verk., fausche Spiele für Super-NES. Mega-Drive, Master, GB und MS-DOS. Tel. 06569/361 Patrick ab 15 h

Suche SNES-Spiele wie F-Zero, Aexel., Super Mario Kart, Bards Nightm., Star Wars, NHLPA, Hockey, Hook, Prince of Persia, Chuck P. u.a. zahle fair. Tel. 0611/307307

Verk. Mariokarte US für 90 DM. Mickey M. Game Gear 35 DM, G. Axe W. MS 100 DM, Sonic MS 90 DM. Tel. 0481/86264

Verk. Games für Super NES, Neo, Geo, Megadrive usw. kaufe auch Games, Konsolen und Bestände, auch Platinen, nur NW. Klaus Rosenhahn. Tel. 02154/40096

Tausche S-NES-Games suche: Mario Cart dt., Mystical Quest, Mario Paint. Habe: Super Contra, Parodius, Streetf. II. Tel. 07477/1405 ab 18 h

Verk, 2 Wochen altes dt. Super NES mit Super Mario World und Zelda II dt. alles bestens erhalten für 379 DM. Tel. 07351/21391 Di-So zw. 20-21 h

Verk. 7 Monate altes NES-Super Set + 11 Spiele, Spieleberater. Alles 100 % o.k. NP 1700 DM für 800 DM. Tel. 08072/2400 Andreas

Tausche Streetfighter 2 US, Axel jap. oder Castlevania US, gg. F. F. II US. Christian Müller. Tel. 02664/8144

Verk. Famicon Spiele, z.B. Turtles 4, Super S., Super D. Dragon, u.a. Preis am Tel. VB. Tel. 089/6920490 ab 16 h

Kaufe und tausche Super NES-Spiele, zahle 60 DM, habe Zelda dt., Street Fighter II dt., Parodius, Dinowars etc. Tel. 07805/59328

Verk., kaufe, tausche Module, Konsolen für Super NES, Megadrive, PC-E., Neo-Geo, Game-Gear, GB, Lynx. Tel. 089/1403732 Suche dt. Super NES Spiele zahle bis 80 DM, z.B. Turtles 4, Super Prob., Joe N. uvm. Tel. 02272/81428 Dietmar

Kaufe, verk. S/NES/Famicon Spiele, kaufe auch ganze Spiele-Samml. mit Gerät, verk. Spiele ab 50 DM. Tel. 04774/374 Rainer

Obermotz, Videospieleclub für Tausch, (Ver-) kauffreudige Freaks. Alle Systeme. 14tägige Anzeigenhett. DM 2,-/Monat. T. Winzer, A.d. Bitz 10, 5400 Koblenz. Tel. 0261/61999

Verk. für SNES. Mystical N. 90 DM US, Soulbl. 60 DM jp., Spiel und Spielebschreibung im Topzustand. Ab 13.30 h. Stefan 08191/7733

Verk, Game G. Wonderland II, Sonic, Donald, Aeria, NES: Mario 3+4, Zelda, I-3, 3er Modul, Push-Out, Track-F-2, Contra 3 75 DM, Wing C. Soccer, Pinball. Tel. 07931/51274 19 h

Tausche super NES Spiele suche: Axel. Mariokart, Parodius, Star Wars, tausche Contra gg. Aleste, habe alles was neu ist. Tel. 0621/894505 auch 856378 Martin





Verk. dt. Super NES, 2 Joypad, Super C., Zelda III (kpl. dt.) Super Aleste, alles mit Garantie, zus. 450 DM. Tel. 0711/2237040 Frank ab 18 h

Verk. Super Nintendo + Mario + Magical Quest (Mickey M.) + Street F. II, F-Zero, Universal Adapter, Tel. 09179/5445 Markus

K.V.T. Super F.-Spiele, habe immer neue Spiele, wie z.B. B. Star Wars. Verk. PC-Engine. Tel. 05455/578 ab 17 h

Tausche Super-NES Module, habe: Turtles, Zelda, Super s., Final F. II, Mystical Quest, Mario Kart, suche: Star Wars. Tel. 0781/38677 19-21 h

Tausche Zelda 3 für SNES gg. a. Games (z.B. Super Prob., Turtles, Parodius) nur dt. Vers. Sascha 0821/528121 oder verk. für 95 DM

Verk. Super NES dt. + Super C., Street F. II, F-Zero, Super Mario, WWF, Joypad, Adapter für 650 DM. Tel. 07305/8636 Tobias

Tausche MD u. S NES Module aller Art. Suche vor allem neue Soft. Suche Mega CD, tausche auch. Tel. 05341/392144 Michael

Verk, S-NES-Spiele je 60 DM, Super Fire Pro, Wrestling, R-Type, YS3 Sould Balder, STG, Drakkhen, Mario World, Robocop III, MD-Spiele. Tel. 09193/5865 abens ab 18 h

#### **Diverses**

Verk. Neo-Geo mit 5 Spielen und 2 Joysticks für 1900 DM per NN. Tel. 02562/6933

Informationen über div. Briefspiele bei: Andrea Viehl, Hardtweg 16, 6301 Reiskirchen, Ettinghausen

PP SATT: Hefte ab 3/89 - 10/92 mit allen Tips zum Durchwühlen für 70 DM. Axel Groß, 7150 Backnang. Tel. 07191/61445 VB

Zahle gut. Suche alle Telematch Hefte. Tel. 08442/2741

Verk. Streetfighter 2-Spielhallen-Standgerät 16 Knöpfe, 2 Hebel, Mon., Jamma-Anschluß, für nur 2000 DM, NP über 3000 DM. Tel. 089/ 424244

Suche Tauschpartner für PC & Amiga, habe immer alles neue. Schreibt einfach mal an besten mit Liste an: A. Bohl, An der Gumpgersbrücke 20a, 4044 Kaarst 2 Suche und tausche Neo Geo Spiele, suche z.B. Blues Journey, Fatal World, Heros, suche auch andere Spiele. Tel. 02251/71288

Kaufe gebr. Videospiele. Tel. 04936/6224

Lynx II + 14 Spiele + Adapter VB 450 DM, Game Gear, 8 Spiele, VB 450 DM. Tel. 02841/504579 Dragan

Verk. Atari 7800 und 11 Module mit Anl. und Verp. für nur 320 DM. Tel. 0221/785660. Christian Schreiber, Sinnersdorferstr. 76, 5 Köln 71

Tausche Mega Man III gg. Tiny Toons oder Castlevania III. Tel. 06322/62439 Katja

Suche Spiele für folgende Konsolen: Sega Mega Drive, Master, Famicon, Nintendo, PC E., Roger Kerber, RDSCG. Landstr. 58, 2300 Kiel 1. Tel.

Verk. NES mit 8 Spielen, darunter SMB3, Mega Man II, Zelda usw. mit 4 Score und 4 Controller für 450 DM, NP 800 DM. Tel. 06132/84555 Ingelheim am Rhein

Kaufe Super NES Module alles anbieten, verk MD mit 12 Spielen 590 DM. Tel. 09908/451

Suche S. Famicon m. Spielen, kaufe und verk. Spiele fürs Neo Geo, suche M.D. m. Spielen. Tel. 0451/81955 ab 16.30 h

Kaufe, verk., tausche Neo Geo Spiele, Famicon Spiele, M.D. Spiele, NES-US, dt. Spiele, Sega Master, kaufe auch ganze Bestände, Tel. 04521/ 71497 ab 17 h Andreas

Verk. Sega Master System + 2 Controller, Pads, 3 Spiele, für ca. 140 DM, und Spiele Sven Fiebach, Im Sellerts 23, 6101 Brensbach. Tel. 06161/2047 ab 17 h

Suche für Atari 2600 die Spiele Fathman, Endura, Keystone Kapers, Pressure, Cooker, Battle Zone, Star Battle, Sky Links und Moonsweeper. Tel. 07543/1230 Helmut

Suche Telefonkarte Michael Jacksons und andere. Außerdem suche ich Pins und Anstecknadeln, Hans Engelmann, Nienkemperstr. 49, 1 Berlin 37. Tel. 030/8174350 abends

Verk. S. Famicon, RGB, 60 Hz, US Adapter, 2 Pads, Netztell, 4a 319 DM, S. Mario alles anwählbar 69 DM, PCE Afterburner 69 DM, NES Kong Classic 69 DM. Holger abends. Tel. 0241/ 520710

Obermotz, Videospieleclub für Tausch/(ver)kauffreudige Freaks. Alle Systeme. 14tägige Anzeigen-Heft. DM 2,-Monat, Infos: T. Winter, A.d. Bitz 10, 5400 Koblenz. Tel. 0261/61999 Verk. PC-Engine + 4-Pl. + 3 Joyp. + 9 Spiele, Klassiker, Gunhead, Aeroblaster, Parodius, Splatterhouse, VB oder tausche gg. SNES und Spiele. Tel. 03677/82884 Sebastian

Verk. nagelneues Neo-Geo+2 Spitzenmodule, Mem. Card + Super Joyboard, Anschlußadapter, Netzteil, alles zus. für nut 1005 DM. Tel. 02129/50246 Verk. Beast III

Verk. 2 Monat altes Neo-Geo mit 2 Joyboards und 3 Modulen, Last Resort, Nam, Magican Lord, NP 1700 DM für 1400 DM. Tel. 06431/ 45410 nach 19 h

Hilfe! Welchen Befehl muß man bei Hexma eingeben, um schnell vom Schiff zu kommen, bevor es zerstört wird? Echt wichtig Leute. Tel. 0331/963196 ab 19 h

Amiga, PC, M.D. u. Super NES Club, wir verk. u. verleihen, kaufen und tauschen Spiele. Humboldtstr. 2, Augsburg Lechhausen nähe Schlößle. Tel. 719563

Absspielgerät für Automatenplatinen, nur 300 DM, Anschluß über RGB. A. Becker, Kilianstr. 51a, 5400 Koblenz. evtl. Tausch

Hi, tausche C64-Spiele u. GB-Spiele, Amiga-Orig., Jens, Tel. 02325/798671

## Kontakte

Master System! Biete Spiel Time Soldiers, Heft Tips & Tricks. Suche Populous, Prince of Persia, R-Type, Patrick Hörenz, Jordanstr. 48, O-8600 Bautzen

Suche Comics Mickey Mouse, Siguro, Ci., Smart usw. Tausch und Verkauf. Zahle bis 1500 DM, PF 5012, Tel. 07541/51913, 7990 Friedrichshafen 5

Kaufe Konsolen und Games für M.D. Super NES/Famicon, Neo Geo, evtl. auch Platinen usw. auch Verkauf. Tel. 02154/40096 Klaus Rosenhahn/Willich

Hallo Freaks. Suche noch PC Kontakte schreibt an: T. Ante, Put M. Ivanica 5, 5700 Zadar. Croatia

Amiga-Software-Club, Gratis Info bei: Jesper Sotensen, Klarinetvej 33, DK 8700 Horsens, Denmark

Obermoz. Videospieleclub für Tausch, (Ver)kauf, freudige Freaks, alle Systeme, 14fägige Anzeigen-Heft, 2 DM/Monat. Infos: T. Winter, A.d. Bitz 10, 5400 Koblenz. Tel. 0261/61999

## **Achtung:**

Wir machen unsere Inserenten darauf aufmerksam, daß das Angebot, der Verkauf oder die Verbreitung von urheberrechtlich geschützter Software nur für Originalprogramme erlaubt ist.

Das Herstellen, Anbieten, Verkaufen und verbreiten von »Raubkopien« verstößt gegen das Urheberrechtsgesetz und kann straf- und zivilrechtlich verfolgt werden. Bei Verstößen muß mit Anwalts- und Gerichtskosten von über DM 1000,- gerechnet werden.

Originalprogramme sind am Copyright-Hinweis und am Originalaufkleber des Datenträgers (Diskette oder Kassette) zu erkennen und normalerweise originalverpackt. Mit dem Kauf von Raubkopien erwirbt der Käufer auch kein Nutzungsrecht und geht das Risiko einer jederzeitigen Beschlagnahmung ein.

Wir bitten unsere Leser in deren eigenem Interesse, Raubkopien von Original-Software weder anzubieten, zu verkaufen noch zu verbreiten. Erziehungsberechtigte haften für Ihre Kinder.

Der Verlag wird in Zukunft keine Anzeigen mehr veröffentlichen, die darauf schließen lassen, daß Raubkopien angeboten werden.

# Wichtige Hinweise für alle Kleinanzeigeninserenten:

- Kleinanzeigenaufträge ohne Absenderangabe auf der Rückseite der Karte sowie Anzeigentexte unter Postlagernummer können leider nicht veröffentlicht werden.
- Zur Bezahlung von Kleinanzeigen können ab sofort keine Fremdwährungen mehr angenommen werden.
- Bitte achten Sie auch darauf, daß Ihre Auftragskarten immer vollständig ausgefüllt sind (z. B. Unterschrift).

## computerspiele/tests

# teigt...



umente schaffen Durchblick



Fließende Küsten hinten rechts



Der neue Harrier und das Meer

chen Blickfängen sucht der Pilot leider vergeblich. Auch musikalisch griff Microprose in neue Tasten: Einziger Fehlakkord in der sonst guten Geräuschkulisse ist das Soundkarten-Blubbern der Bordkanone, das an ernstzunehmende Verdauungsprobleme erinnert. Mit abneh-

mender Entfernung sinkt die

Intelligenz der feindlichen Truppen, beim anbrausenden Harrier kraxeln Panzer und SAM-Sta-tionen nur noch desorientiert durchs Fraktal-Gebirge. Trotz dieser Kinderkrankheiten bietet Harrier Jump Jet solide Simulationskost. Den ersehnten Senkrechstarter des Jahres darf man nicht erwarten

Kleinanzeige in

Private

ourger Kaufmannsfamilie geboren. Seine Kindheit war geprägt von Lego-Steinen, Fischertechnik und Steiff-Tieren. Ablen-

Sönke Steffen wurde am Unabhängigkeitstag Anno MCMLXX als Stammeiner alten und ehrwürdigen HamBitte veröffentlichen Sie in der nächst erreichbaren Ausgabe von POWER PLAY den folgenden Kleinanzeigen-

führte zur Entscheidung, eine Banklehre

Besuchen des Schulgebäudes. Der dauernde Zustand der geistigen Umnachtung

kung erfuhr er nur durch wüste Kloppereien mit seinem Bruder (bissig!) und kurzen nur mit Unmengen von Budweiser und

Martinis. Seinen Spieltrieb befriedigte er am Atari VCS, VC-20, C 64, MSX, Amiga,

Macintosh und allen Nintendo-Konso-

bewarb sich bei der POWER PLAY. Als

wurde schließlich zum Verhängnis: er

en. Diese "Sucht" (Zitat seiner Mutter)

zog gen Süden und ließ tonnenweise trau-

Zusage kam, packte er seine Koffer

ernde Mädels und einen Jura-Studienplatz

anzustreben. Die zwei tristen Jahre bei einer großen, deutschen Bank ertrug er

☐ Mega Drive ☐ Diverses ☐ Game Gear ST ☐ Atari CI MS-DOS-PCs □ C 64/128 ext unter der Rubrik GameBoy ☐ Amiga

☐ Lynx

☐ Kontakte als Scheck bei. Bitte keine Briefmarken! ☐ Super Famicom ☐ PC-Engine 7 bar

Private Kleinanzeige (maximal 4 Zeilen mit je 40 Buchstaben inkl. Absender. Postlageradressen nicht möglich! Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.

nicht vergessen

Ort

Wie Novalogic's Commanche-Designer versuchten die englischen Microprose-Designer Adrian Scotney und Neil Coxnead die Hobbypiloten mit einer lebensechten Landschaft aus der Reserve zu ocken. Im Gegensatz zu Commanche ist

der *Harrier* von der Waffenwahl bis zum Missionsbriefing eine vollwertige Simulation. Doch dafür reißt die eigens entwickelte 3-D-Grafik nieman-den mehr vom Katapultsitz. Die Landschaft leuchtet in saftigen Grüntönen, nur Skandinavien ruht in schlichtem Weiß, wirkt aber unnatürlich und unproportioniert. Nach Bäumen, Sträuchern oder anderen landschaftli-

echt Fraktal berechnete Oberfläche und besondere Schattierungs-Effekte sorgen für fließende Farbverläufe. Bodenobjekte werden in Polygonentechnik dargestellt.

ftkämpfe liegt der Senkchtstarter etwas zu plump in r Luft. Habt Ihr Karrierepläwarten nach dem simplen ainingsmode, verschiedene nzelmissionen, ein Tagesabif, bis zum kompletten Feldg auf Euch. Euer Cockpit ist m obligatorischen Autopilot zur Übersichtskarte mit en technischen Finessen sgestattet. Eine buchstäblich mbastische Waffenauswahl 3t feindliche Truppen und ıgzeuge zittern. Habt Ihr iren Flug beendet, werden e wesentlichen Aktionen in nem Filmmitschnitt ausge-

**Genre: Simulation** Hersteller: Microprose Zirka-Preis: 120 Mark Testmuster: Microprose

MS-DOS

69%

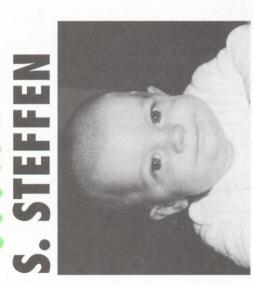
Grafik: 64% Sound: 47%

Schwierigkeit: mittel

Minimal: 286er, 640 KByte, Unterstützt: Soundblaster,

EMS, Adlib, Roland, Maus

Geplant für: Amiga



rvisier, denn für graziöse ertet. Nach einer erfolgrei-Mission bleiben die sehnten Beförderungen und den nicht aus. Statt sich mit rkömmlicher Polygongrafik begnügen, verpaßte Microose der Harrier-Simulation neues 3-D-System. Eine



Verk. dt. Super NES, 2 Joypad, Super C., Zelda III (kpl. dt.) Super Aleste, alles mit Garantie, zus. 450 DM. Tel. 0711/2237040 Frank ab 18 h

Verk. Super Nintendo + Mario + Magical Quest (Mickey M.) + Street F. II, F-Zero, Universal Adapter, Tel. 09179/5445 Markus

K.V.T. Super F.-Spiele, habe immer neue Spie-le, wie z.B. B. Star Wars. Verk. PC-Engine. Tel. 05455/578 ab 17 h

Tausche Super-NES Module, habe: Turtles, Zelda, Super s., Final F. II, Mystical Quest, Mario Kart, suche: Star Wars. Tel. 0781/38677 19-21 h

Tausche Zelda 3 für SNES gg. a. Games (z.B. Super Prob., Turtles, Parodius) nur dt. Vers. Sascha 0821/528121 oder verk. für 95 DM

Verk. Super NES dt. + Super C., Street F. II, F-Zero, Super Mario, WWF, Joypad, Adapter für 650 DM. Tel. 07305/8636 Tobias

Tausche MD u. S NES Module aller Art. Suche vor allem neue Soft. Suche Mega CD, tausche auch. Tel. 05341/392144 Michael

Verk. S-NES-Spiele je 60 DM, Super Fire Pro, Wrestling, R-Type, YS3 Sould Balder, STG, Drakkhen, Mario World, Robocop III, MD-Spie-le. Tel. 09193/5865 abens ab 18 h

## **Diverses**

Verk. Neo-Geo mit 5 Spielen und 2 Joysticks für 1900 DM per NN. Tel. 02562/6933

Informationen über div. Briefspiele bei: Andrea Viehl, Hardtweg 16, 6301 Reiskirchen, Ettinghausen

PP SATT: Hefte ab 3/89 - 10/92 mit allen Tips zum Durchwühlen für 70 DM. Axel Groß, 7150 Backnang. Tel. 07191/61445 VB

Verk. Streetfighter 2-Spielhallen-Standgerät 16 Knöpfe, 2 Hebel, Mon., Jamma-Anschluß, für nur 2000 DM, NP über 3000 DM. Tel. 089/

Suche Tauschpartner für PC & Amiga, habe immer alles neue. Schreibt einfach mal an besten mit Liste an: A. Bohl, An der Gumpgersbrücke 20a, 4044 Kaarst 2

für alle

Suche und tausche Neo Geo Spiele, suche z Blues Journey, Fatal World, Heros, suche au andere Spiele. Tel. 02251/71288

Kaufe gebr. Videospiele. Tel. 04936/6224

Lynx II + 14 Spiele + Adapter VB 450 DM, Gai Gear, 8 Spiele, VB 450 DM. Tel. 02841/5045 Dragan

Verk. Atari 7800 und 11 Module mit Anl. L Verp. für nur 320 DM. Tel. 0221/785660. Cl stian Schreiber, Sinnersdorferstr. 76, 5 Köln

Tausche Mega Man III gg. Tiny Toons o Castlevania III. Tel. 06322/62439 Katja

Suche Spiele für folgende Konsolen: Sega Me Drive, Master, Famicon, Nintendo, PC E., Roi Kerber, RDSCG, Landstr. 58, 2300 Kiel 1. 7 0431/641670

Verk. NES mit 8 Spielen, darunter SMB3, Me Man II, Zelda usw. mit 4 Score und 4 Contro für 450 DM, NP 800 DM. Tel. 06132/845 Ingelheim am Rhein

Kaufe Super NES Module alles anbieten, ve MD mit 12 Spielen 590 DM. Tel. 09908/451

Suche S. Famicon m. Spielen, kaufe und ve Spiele fürs Neo Geo, suche M.D. m. Spiel Tel. 0451/81955 ab 16.30 h

Kaufe, verk., tausche Neo Geo Spiele, Famic Spiele, M.D. Spiele, NES-US, dt. Spiele, Se Master, kaufe auch ganze Bestände, Tel. 045 71497 ab 17 h Andreas

Verk. Sega Master System + 2 Controller, Pa 3 Spiele, für ca. 140 DM, und Spiele St Fiebach, Im Sellerts 23, 6101 Brensbach. 7 06161/2047 ab 17 h

Suche für Atari 2600 die Spiele Fathm. Endura, Keystone Kapers, Pressure, Cook Battle Zone, Star Battle, Sky Links u Moonsweeper. Tel. 07543/1230 Helmut

Suche Telefonkarte Michael Jacksons und dere. Außerdem suche ich Pins und stecknadeln, Hans Engelmann, Nienkemper 49, 1 Berlin 37. Tel. 030/8174350 abends

Verk. S. Famicon, RGB, 60 Hz, US Adapte Pads, Netzteil, 4a 319 DM, S. Mario alles : wählbar 69 DM, PCE Afterburner 69 DM, N Kong Classic 69 DM. Holger abends. Tel. 02 520710

Obermotz, Videospieleclub für Tausch/(v kauffreudige Freaks, Alle Systeme, 14täg Anzeigen-Heft, DM 2,-Monat, Infos: T. Win A.d. Bitz 10, 5400 Koblenz. Tel. 0261/61999

Wenn nein: Für welchen interessieren Wenn ja: Welchen Computer Ich besitze einen Computer Name/Vorname Sie kaufen? Sie Ja Sich MZQ. Nein Antwortkarte

Kleinanzeigen Power Play

Hans-Pinsel-Str. 2 Markt&Technik Verlag AG

Jean-Claude Mézières, McQuarrie und André Fr

Franquin

Lieblingsmaler?

Deine Lieblingsmusiker?

Bitte sagen Sie uns, ob Sie einen Computer haben und welchen, für welchen Sie sich interessieren und welche

Für die nächsten Hette wunsche

ich mir folgendes

Ihemen Sie

sich wünschen

Deine Lieblingsspiele? H.E.R.O. (VCS), Jump N 2049er, Spelunker

> John Williams und DJ Momme ABC, Duran Duran, Billy Idol, Wendy & Lisa, Heaven 17,

> > romeda,

David

Crane

und

dreht keine weiteren

Star-Wars-Filme.
Was ist für Dich das volllet um die Alster dusen, neben kommene irdische Glück? In ton, Sean Young und Rosanna mir Linda einer Sommernacht im Cabrio Evangelista und auf ksitz Christy Turling-

trockne Martinis kippen Deine Lieblingsbeschäftigung? Bei Marc im "Cenario" mit einem guten Freund staub-

dem

(SNES)
Was wäre für dich das größte Unglück? George ker's Guide (von Infocom), Moon Patrol, Skramble (Arca-de), Indy 4 (MS-DOS), Mario 3 (NES) und Super Star Wars \_ucas Apple 2), Nemesis (MSX), Maniac Mansion, Space Quest C64), Lode Runner, Air Heart Shanghai (Amiga), Hitchhi-

Welche Eigenschaften schätzt Du bei einer Frau am außerdem Magnum, Duty und Batman)

Sie sollte mich ver-

Wer oder was hättest Du sein mögen? Han Solo Dein Lieblingscomputer? Eine Turbo NeXTStation Color oder ein Macintosh Quadra Dein Motto? Die Macht ist

und 3, Der weiße Hai, Tanz der Vampire, Frantic, Splash, Breakfast Club, El Dorado, Star Trek 4, Twin Peaks-Pilot-Star-Wars-Episoden, Indy 1 film und M\*A\*S\*H (von den let-zen drei auch die TV-Serien, ler? Lucas, Adams, Dailey, Lindgren, Comics: Franquin, Hergé, Jacobs, Christin, Cosey Deine Lieblingsfilme? Deine Lieblingsschriftstel-Tour Alle eine Steve Mertzky
Mit wem möchtest Peaks)

Dein erstes Spiel? zusammenarbeiten? George

Fortsetzung oder David Lynch

von

stungen bewunderst Du am meisten? Den Sieg der Rebel-lenallianz in der Schlacht um

Welche militärischen Leiam meisten? wareszene verabscheust Du Welche Gestalt der Soft-Alle unfairer Pong tails mit Sonnenschirmchen.

Dein Lieblingsprogrammierer? Two Guys From And-Auf was kannst Du zichten? Quietschbunte mit Sonnenschirmchen Du Cock-

100

# vollständig ausgefüllt sin

Wichtige Hinw

Kleinanzeigeni

Kleinanzeigenaufträge ohr

Rückseite der Karte sowi

nummer können leider nic

Zur Bezahlung von Kleinar

keine Fremdwährungen r

Bitte achten Sie auch dara

Der Blick über die linke Schulter



Pseudoreal: Fraktale Landschaft

## Wer hoch steigt...



Informationsflut: HUD-Display und Instrumente schaffen Durchblick



Fließende Küsten hinten rechts



Der neue Harrier und das Meer

# **Harrier Jump Jet**

ach und nach kommen die von Microprose angekündigten Simulationen an oder besser in die Luft: Die F-15 Strike Eagle 3 dreht ihre luftigen Runden, die Taskforce-Flotte liegt sicher vertäut im Hafen. In dem Bund der Dritte ist Harrier Jump Jet, der nun seine ersten Testflüge absolviert. Die technische Konstruktion des Harriers ist eine der imposantesten Entwicklungen der militärischen Luftfahrt. Durch verdrehbare Triebwerke kann die Maschine fast senkrecht starten, bei der Air Force hovering genannt. Außerdem werden die äußeren Fahrwerke nicht eingezogen, sondern einfach nach hinten angeklappt. Konzeptionell füllt der Harrier dadurch die Lücke zwischen Helikoptern und "echten" Flugzeugen. Für die Spieldesigner der englischen Microprose-Familie Grund genug, dem Harrier eine eigene Simu-

lation zu widmen. Vor dem Start entscheidet Ihr Euch zwischen der Royal Air Force und den amerikanischen Marine Corps. Die Briten bervorzugen die GR7-Variante des Harriers, die Amerikaner die AV8B. Der wesentlichste Unterschied ist die Nachttauglichkeit der GR7. Bei der Konfiguration Eurer Maschine legt Ihr, den Realismus Eures Fluges, einschließlich der Waffen und die Spitzfindigkeit Eurer Gegner fest. Drei Einsatz-Szenarios erwarten Euch: Der zu den Akten gelegte Falklandkonflikt, eine fiktive Auseinandersetzung über Skandinavien und der hoffentlich ausbleibende Krieg um Hong Kong. Habt Ihr es besonders eilig, könnt Ihr mit einem Dogfight-Mode Jump Jet Luft schnuppern. Bringt Ihr etwas mehr Zeit mit, erwartet Euch eine Palette von unterschiedlichen Missionen. Dabei sind meist Bodenziele im HarWie Novalogic's Commanche-Designer versuchten die englischen Microprose-Designer Adrian Scotney und Neil Coxhead die Hobbypiloten mit einer lebensechten Landschaft aus der Reserve zu locken. Im Gegensatz zu Commanche ist der Harrier von der

Waffenwahl bis zum Missionsbriefing eine vollwertige Simulation. Doch dafür reißt die eigens entwickelte 3-D-Grafik niemanden mehr vom Katapultsitz. Die Landschaft leuchtet in saftigen Grüntönen, nur Skandinavien ruht in schlichtem Weiß, wirkt aber unnatürlich und unproportioniert. Nach Bäumen, Sträuchern oder anderen landschaftli-

chen Blickfängen sucht der Pilot leider vergeblich. Auch musikalisch griff Microprose in neue Tasten: Einziger Fehlakkord in der sonst guten Geräuschkulisse ist das Soundkarten-Blubbern der Bordkanone, das an ernstzunehmende Verdauungsprobleme erinnert. Mit abneh-

mender Entfernung sinkt die Intelligenz der feindlichen Truppen, beim anbrausenden Harrier kraxeln Panzer und SAM-Stationen nur noch desorientiert durchs Fraktal-Gebirge. Trotz dieser Kinderkrankheiten bietet Harrier Jump Jet solide Simulationskost. Den ersehnten Senkrechstarter des Jahres darf man nicht erwarten.



echt Fraktal berechnete Oberfläche und besondere Schattierungs-Effekte sorgen für fließende Farbverläufe. Bodenobjekte werden in Polygonentechnik dargestellt. cd



Im direkten Vergleich mit dem Original bleibt die Simulation blaß.

riervisier, denn für graziöse Luftkämpfe liegt der Senkrechtstarter etwas zu plump in der Luft. Habt Ihr Karrierepläne, warten nach dem simplen Trainingsmode, verschiedene Einzelmissionen, ein Tagesablauf, bis zum kompletten Feldzug auf Euch. Euer Cockpit ist vom obligatorischen Autopilot bis zur Übersichtskarte mit allen technischen Finessen ausgestattet. Eine buchstäblich bombastische Waffenauswahl läßt feindliche Truppen und Flugzeuge zittern. Habt Ihr Euren Flug beendet, werden alle wesentlichen Aktionen in einem Filmmitschnitt ausgewertet. Nach einer erfolgreichen Mission bleiben die ersehnten Beförderungen und Orden nicht aus. Statt sich mit herkömmlicher Polygongrafik zu begnügen, verpaßte Microprose der Harrier-Simulation ein neues 3-D-System. Eine

Genre: Simulation
Hersteller: Microprose
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Microprose

MS-DOS 69%

Grafik: 64% Sound: 47%
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 286er, 640 KByte,
VGA
Unterstützt: Soundblaster,
EMS, Adlib, Roland, Maus
Geplant für: Amiga

# Time Soft

Tel. 0 30/3 21 82 72 · Tel. 0 30/6 85 56 93 Fax. 0 30/3 21 82 72 1000 Berlin 19 · Postfach 19 13 41

Stationen:

DM Computer DM Computer Ihlow Com. Wundtstr. 58/60 Lahnstraße 94 Bizetstraße 74 1000 Berlin 19 1000 Berlin 44 1120 Berlin

Amazon An American Trail An Am		Amiga	PC		Amiga	PC
Amazon A American Trail An American Trail An American Trail An Calent Art of War inche Skies Armour Geddon Archer Maeigans Bool	1869	71,00	85,00	Red Baron Data Disk		50.00
Ancient Artor-Was in the Skies			85,00			92,00
Archer Macigans Pool 57.00 Archer Macigans Pool 57.00 Av Mach Harrier Assault 67.00 Bat 47.00 Av Mach Harrier Assault 67.00 Bat 2 77.00 85.00 Sensible Soccer 92/93 50,00 Shadowork 3 50,00 Shad	An American Trail				60,00	
Armour Gedoon	Ancient Art of War in the Skies		92,00		ION	82,00
AV8B Harrier Assault 67,00	Archer Macleans Pool	57,00	05.00		50,00	
B.C. Kirl   49,00   50,00		67.00	85,00		50,00	
Battle Tech Trilogy Bills Tomato Game 64,00 Bills Tomato Game 64,00 Bills Tomato Game 64,00 Caesaar 57,00 67,00 Spelljammer 58,00 Spelljammer 59,00 Star Control 2 Star Con	B C Kid	40.00	Zut		50,00	
Battle Tech Trilogy Blundesliga Man. Prof. Edition Bundesliga Man. Prof. Edition Bundesligation	Bat 2	77.00	85.00			
Bills Tomato Game		11,00		Sim' Life	30,00	71,00
Caesar		64.00	01,00			71.00
Caesar		85,00	85,00			71,00 67,00
Castles 2 - Siege and Conquest Catch'em 57,00 Strategie Master 70,00 Catch Catch'em 57,00 Strategie Master 70,00 Contraption 50,00 Task Force 70,00 Curse of Enchantia 70,00 Dalek Attack 42,00 Dark Seed 1,5 70,00 Dominium 70,00 Dyna Blaster 64,00 Dynatech 57,00 Trolls Ullima 7 Deutsch Ullima			67,00			78,00
Strategie Master   70,00   7	Campaign	64,00				75,00
Comanche - Maximum Overkill         92,00         Streetfighter 2         6           Contraption         47,00         Sword of Honour         50,00           Curse of Enchantia         67,00         Task Force         6           Ourse of Enchantia         67,00         The Dagger of Amon Ra         7           Opart Seed 1.5         78,00         The Humans         57,00           Dark Seed 1.5         78,00         86,00         Troddlers         57,00           Dominium         70,00         70,00         Troddlers         57,00           Dyna Blaster         64,00         Ultima 7 Deutsch         57,00           Elysium         70,00         Wax Works         64,00           Euro Soccer         50,00         Ween         57,00           Elye of the Beholder 2         85,00         85,00         Wing Commander 1         84,00           F-15 Strike Eagle 3         79,00         Ween         70,00         Ween         57,00           Fort Strike Eagle 3         78,00         Wing Commander 1         84,00         84,00           F-15 Strike Eagle 3         78,00         Ween         76,00         76,00         76,00         76,00         76,00         76,00         76,00	Castles 2 - Siege and Conques	st				92,00
Ary			57,00	Strategie Master	70,00	77,00
Cool World			92,00	Streetlighter 2	50.00	64,00
Curse of Enchantia Cyberblaster 51,00 Dalek Attack 42,00 Dark Seed 1.5 Trolls Ultimar 7 Deutsch Ween 57,00 Wax Works 64,00 Ween 57,00 Wardryr 7 - Crusaders o.t. Park Savant WWF Wrestlemania 2 School Savant School Savant School Savant School School Savant Sc		E0.00	47,00		50,00	00.00
Cyberblaster         51,00         The Humans         57,00           Dark Seed 1.5         77,00         Tomato Game         64,00           Dark Seed 1.5         77,00         Tomato Game         64,00           Dominium         70,00         70,00         Troddlers         57,00           Dynatech         57,00         Ultima 7 Deutsch         55,00           Eyro Goccer         50,00         Wax Works         64,00           Euro Soccer         50,00         Ween         57,00           Eye of the Beholder 2         85,00         85,00         Wing Commander 1         84,00           F-15 Strike Eagle 3         77,00         85,00         Wing Commander 1         84,00           Front Page Sports         78,00         WWF Wrestlemania 2         57,00           Global Conquest         99,00         WwW Wrestlemania 2         57,00           Gobilins 2         57,00         67,00         20ol         50,00           Harrier Jump Jet         99,00         75,00         42,00           Hexuma         75,00         75,00         42,00           History Line 1914-1918         85,00         78,00         42,00           Incradit + Facility Locator         64,00		50,00	67.00			99,00
Dalek Attack         42,00         The Summoning         70           Dark Seed 1.5         77,00         Tomato Game         64,00           Das Schwarze Auge         78,00         86,00         Troddlers         57,00           Dyna Blaster         64,00         Ultima 7 Deutsch         57,00           Dynatech         57,00         Waw Works         64,00           Eye of the Beholder 2         85,00         85,00         Ween         57,00           Fro1 F Strike Eagle 3         99,00         Ween         57,00         Wirardry 7 - Crusaders o.t.         57,00           Fro1 Page Sports         78,00         WWF Wrestlemania 2         86,00         Wirardry 7 - Crusaders o.t.         86,00           Global Conquest         99,00         A-Copy Prof. Tools         70,00         20         20           Gobliins 2         57,00         67,00         20         2yconix         42,00           Harrier Jump Jet         99,00         75,00         75,00         2yconix         42,00           Hexuma         75,00         75,00         75,00         75,00         75,00           Incredible Machine         78,00         78,00         Aircraft + Facility Locator         42,00		51.00	07,00		57.00	85,00
Dark Seed 1.5         77,00         Tomate Game         64,00           Doss Schwarze Auge         78,00         86,00         Troddlers         57,00           Dominium         70,00         70,00         Troddlers         57,00           Dyna Blaster         64,00         Wirascope 2 x         56,00           Euro Soccer         50,00         Wax Works         64,00           Euro Soccer         50,00         Ween         57,00           Euro Soccer         50,00         Ween         57,00           F-15 Strike Eagle 3         99,00         Wing Commander 1         84,00           F-15 Strike Eagle 3         99,00         Wing Commander 1         84,00           F-15 Strike Eagle 3         99,00         Wirg Commander 1         84,00           Front Page Sports         78,00         Wirg Werstlemania 2         85,00           Global Conquest         99,00         X-Copy Prof. Tools         70,00           John Earlier Jump Jet         99,00         X-Copy Prof. Tools         70,00           Hestura         75,00         75,00         75,00           History Line 1914-1918         85,00         76,00         76,00           Incredible Machine         78,00         78,00 <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>37,00</td> <td>78.00</td>					37,00	78.00
Das Schwarze Auge         78,00         86,00         Trodllers         57,00           Dominium         70,00         70,00         Trolls         57,00           Dyna Blaster         64,00         Ultima 7 Deutsch         50,00           Euro Soccer         50,00         Ween         57,00           Eye of the Beholder 2         85,00         85,00         Wiruscope 2 x         56,00           Eye of the Beholder 2         85,00         85,00         Wiruscope 2 x         56,00           F-15 Strike Eagle 3         99,00         Wiruscope 2 x         56,00           F-15 Strike Eagle 3         99,00         Wiruscope 2 x         56,00           F-15 Strike Eagle 3         99,00         Wiruscope 2 x         56,00           Front Page Sports         78,00         Wiruscope 2 x         56,00           Global Conquest         99,00         Wiracrdry 7 - Crusaders o.t.         50,00           Golbilins 2         57,00         67,00         200         200           Grand Prix Formula One         80,00         99,00         200         200         200           Hastory Line 1914-1918         85,00         75,00         75,00         41         41         41         42,00         42,0		42,00	77 00		64 00	70,00
Dominium		78.00				
Dyna Blaster         64,00 bynatech         Ultimar 7 Deutsch         50,00 bynatech         57,00 bynatech         56,00 bynatech         57,00					0,,00	50.00
Elysium		64,00		Ultima 7 Deutsch		99,00
Support   Supp		57,00				
Eye of the Beholder 2						64,00
F-15 Strike Eagle 3 99,00 Front Page Sports 78,00 Global Conquest 99,00 Harrier Jump Jet 99,00 Harrier Jump Jet 99,00 History Line 1914-1918 85,00 Shac Incredible Machine Indiana Jones 4 85,00 John Madden Football 2 64,00 John Madden Football 2 64,		05.00	50,00			
Fantastic Worlds 77,00 85,00 Dark Savant 78,00 WWF Wrestlemania 2 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5 5			85,00	Wing Commander 1	84,00	
Front Page Sports   78,00   WWF Wrestlemania 2   56			05.00	Wizardry / - Grusaders o.t.		05.00
Scen. Collection A   Scen. Collection B   Scen. C		77,00		MANE Mysettemonia 2		85,00
South   Sout					70.00	57,00
Grand Prix Formula One		57.00				
Harrier Jump Jet   99,00   Hexuma   75,00   75,00   Roa   Road						
Hexuma		00,00		Lyouth	42,00	
	Hexuma	75,00				
Incredible Machine	History Line 1914-1918	85,00 '		FÜR PILOTEN DES FS4		
Indiana Jones 4   85,00   92,00   Collection California   8   8   8   8   7   1,00   Designer   8   8   8   8   8   8   8   8   8						
Shar Legend of the Fortress   71,00   Designer   88   15   15   15   15   15   15   15						42,00
Jimmy Whites Whirlw. Snook. 64,00		85,00				83,00
John Madden Football 2		64.00				84,00
KGB (Kings Quest 6 85,00 kings Quest 6 85,00 kings Quest 6 85,00 keather Goddesses of Phobos 2 78,00 keepend of Kyrandia 71,00 77,00 Pro 50,00 Legend of Valour Lethal Weapon 50,00 Scen. Colle B#9,#12 88,00 Scen. Collection A 70,00 From Collection A 70,00 Scen. Collection B 70,000 Scen. Collection B 70,000 Scen. Disk 7 40,000 Scen. Disk 9 Scen. Disk 9 Scen. Disk 11 40,000 Scen. Disk 11 40,000 Scen. Disk 12 Scen. Enhancement Editor Scen. Erweit. Deutschland 40,000 Scen. Great Britain 70,000 Scen. Grand Canyon 40,000 Scen. Japan 40,000 Scen. Japan 40,000 Scen. Japan 40,000 Scen. Japan 40,000 Scen. Tanititi 50,000 Scen. Top 1 Mittelgebirge 50,000 Scen. Top 1 Mittelgebirge 50,000 Scen. Top 2 Dt. Küstes 50,000 Scen. Top 2 Dt. Küstes 50,000 Scen. Top 3 Rheinland 50,000 Scen. Top 3 Rhei		04,00		Eliaht Planer		51,00
Kings Quest 6         85,00         Navigator 4.5         4           Leather Goddesses of Phobos 2         78,00         New Facilities Locator         6           Legend of Kyrandia         71,00         77,00         5           Legend of Valour         85,00         Scen. Colle: B#9,#12         8           Legend of Valour         85,00         Scen. Collection A         7           Legend of Valour         50,00         Scen. Collection A         7           Lost Files of Sherlock Holmes         92,00         Scen. Collection B         7           Lost Files of Sherlock Holmes         92,00         Scen. Disk 7         4           Wario is Missing         71,00         Scen. Disk 9         5           Wario is Missing         71,00         Scen. Disk 1         4           Willennium 2 Return to Earth Monkey Island 2         85,00         Scen. Disk 12         4           Motohead         39,00         Scen. Erweit. Deutschland         5           VIEL American Football Licky Boom         50,00         Scen. European         4           Vigel Mansell         57,00         Scen. Great Britain         7           Pool Title War         106,00         Scen. Hawaii         5           Pool Title War				Flight Simulator 4		62,00
Leather Goddesses of Phobos 2         78,00         New Facilities Locator         6           Legend of Kyrandia         71,00         77,00         Pro         5           Legend of Valour         85,00         Scen. Coll: B#9,#12         8           Leithal Weapon         50,00         Scen. Collection A         7           Lost Files of Sherlock Holmes         92,00         Scen. Collection B         7           Lost Files of Sherlock Holmes         50,00         Scen. Disk 7         4           Wario is Missing         71,00         Scen. Disk 9         5           Wega Mix         64,00         Scen. Disk 1         4           Willennium 2 Return to Earth Monkey Island 2         85,00         85,00         Scen. Enhancement Editor         5           Wotothead         39,00         Scen. Europa IFR Auswahl         5         Scen. Europa IFR Auswahl         5           Viley Boom Solo         Scen. Grand Canyon         4         Scen. Grand Canyon         4           Vacific War         106,00         Scen. Grand Tanyon         4           Vacific War         50,00         Scen. Hawaii         5           Vowerhits Battletech         57,00         Scen. Japan         4           Vowermonger         57,0				Navigator 4 5		49.00
Legend of Kyrandia         71,00         77,00         Pro         55           Legend of Valour         85,00         Scen. Collection A         7           Lethal Weapon         50,00         Scen. Collection B         7           Josts Files of Sherlock Holmes         92,00         Scen. Collection B         7           Jours Turbo 3         50,00         Scen. Disk 7         4           Mario is Missing         71,00         Scen. Disk 9         5           Mega Mix         64,00         Scen. Disk 9         5           Millennium 2 Return to Earth         78,00         Scen. Disk 12         4           Mothead         39,00         Scen. Enhancement Editor         5           Mothead         39,00         Scen. European         4           Life J Mansell         57,00         Scen. Grand Canyon         4           Valige Mansell         57,00         Scen. Hawaii         5           Voverhits Battletech         50,00         Scen. Hawaiian Odyssey         4           Vowerhits Science Ficition         57,00         Scen. Tapara         4           Vowerhits Science Ficition overmonger         82,00         Scen. ToP 1 Mittelgebirge         5           Vowerhoter         57,00		2				63.00
Seen						56.00
Lethal Weapon         50,00         Scen. Collection A         7           Lost Files of Sherlock Holmes         50,00         Scen. Collection B         7           Lost Files of Sherlock Holmes         50,00         Scen. Disk 7         4           Wario is Missing         64,00         Scen. Disk 9         5           Wega Mix         64,00         Scen. Disk 1         4           Willennium 2 Return to Earth Workey Island 2         85,00         85,00         Scen. Enhancement Editor         5           Wotobhead         39,00         Scen. Erweit. Deutschland         4         Scen. Europa IFR Auswahl         5           VIFL American Football Idigle Mansell         57,00         Scen. Grand Canyon         4         Scen. European         4           Valige Mansell         57,00         Scen. Great Britain         7         7         Scen. Hawaii         5           Valige Werhits Battletech         50,00         Scen. Japan         4         4           Vowerminger         57,00         Scen. Japan         4           Vowermonger         57,00         Scen. ToP 1 Mittelgebirge         5           Vowermonger         57,00         Scen. ToP 2 Dt. Kistee         5	Legend of Valour					83.00
Autor   Turbo 3   50,00   Scen. Disk 7   4		50,00				70.00
Mario is Missing         71,00         Scen. Disk 9         5           Mega Mix         64,00         Scen. Disk 9         5           Millennium 2 Return to Earth Morkey Island 2         85,00         85,00         Scen. Disk 12         4           Motohead         39,00         Scen. Enhancement Editor         5           VFL American Football         71,00         Scen. Erweit, Deutschland         4           Vicky Boom         50,00         Scen. Europa IFR Auswahl         5           Vigel Mansell         57,00         Scen. Grand Canyon         4           Pacific War         106,00         Scen. Grand Canyon         4           Powerhits Battletech         50,00         Scen. Hawaiian Odyssey         4           Powerrhits Science Ficition         57,00         Scen. Japara         4           Powermorer         82,00         Scen. TOP 1 Mittelgebirge         5           Permiere         64,00         Scen. TOP 2 Rheinland         5			92,00	Scen. Collection B		70,00
Mega Mix         64,00         Scen. Disk 11         44           Millennium 2 Return to Earth         78,00         Scen. Disk 12         4           Monkey Island 2         85,00         85,00         Scen. Enhancement Editor         5           Motohead         39,00         Scen. Europa IFR Auswahl         5           VIFL Armerican Football         71,00         Scen. Europa IFR Auswahl         5           Vicky Boom         50,00         Scen. European         4           Vaecific War         106,00         Scen. Grand Canyon         4           Pacific War         106,00         Scen. Hawaii         5           Pool         50,00         Scen. Hawaiian Odyssey         4           Powerhits Battletech         57,00         Scen. Japan         4           Powermonger         82,00         Scen. Thahiti         5           Premiere         64,00         Scen. TOP 1 Mittelgebirge         5           Prometry of the Shadow         85,00         Scen. TOP 3 Rheinland         5		50,00				47,00
Millennium 2 Return to Earth   78,00   Scen. Disk 12   4		01.00	71,00			51,00
Monkey Island 2         85,00         85,00         Scen. Enhancement Editor         5           Motohead         39,00         Scen. Erweit. Deutschland         4           VFL American Football         71,00         Scen. Europa IFR Auswahl         5           Vicky Boorn         50,00         Scen. European         4           Vigel Mansell         57,00         Scen. Grand Canyon         4           Pacific War         106,00         Scen. Hawaii         5           Pool         Scen. Hawaiian Odyssey         4           Powerhits Battletech         57,00         Scen. Japan         4           Powermorer         82,00         Scen. Thancement Editor         5           Powermorer         82,00         Scen. Great Britain         7           Powermorer         82,00         Scen. Japan         4           Premiere         64,00         Scen. Thancement Editor         5           Prometry of the Shadow         85,00         Scen. ToP 1 Mittelgebirge         5           Scen. ToP 2 Dt. Küste         5         Scen. ToP 3 Rheinland         5		64,00	70.00			47,00
Motohead   39,00   Scen. Erweit. Deutschland   4		95.00				47,00
VIFL American Football licky Boom         71,00         Scen. Europa IFR Auswahl         5 (included on the property of the			00,00			56,00
Vicky Boom   50,00   Scen. European   4     Vigel Mansell   57,00   Scen. Grand Canyon   4     Vacific War   106,00   Scen. Great Britain   7     Value   Tolky Battletech   50,00   Scen. Hawaii   5     Vaverhits Battletech   57,00   Scen. Hawaiian Odyssey   4     Vaverhits Science Ficition   57,00   Scen. Japan   4     Vaverhits Science Ficition   57,00   Scen. Scen. Francisco   4     Value   Value   Value   Scen. Top 1     Value   Value   Value   Scen. Top 2     Value   Value   Value   Scen. Top 2     Value   Value   Value   Scen. Top 3     Value   Value   Value   Value   Scen. Top 3     Value   Value   Value   Value   Value     Value   Value   Value   Value   Value   Value   Value     Value   Value   Value   Value   Value   Value   Value   Value     Value   Va		35,00	71.00	Scen Europa IED Augwahl		49,00 51,00
Viget Mansell   57,00   Scen. Grand Canyon   4		50.00	71,00			47,00
Pacific War         106,00         Scen. Great Britain         7           Prool         50,00         Scen. Hawaii         5           Powerhits Battletech         57,00         Scen. Hawaiian Odyssey         4           Powerhits Science Ficition         57,00         Scen. Japan         4           Powermonger         82,00         Scen. Thahiti         5           Premiere         64,00         Scen. ToP 1 Mittelgebirge         5           Prohecy of the Shadow         85,00         Scen. TOP 2 Dt. Küste         5           Scen. TOP 3 Rheinland         5         5	Vigel Mansell	57.00				42,00
Scen. Hawaii   5			106,00			70,00
Double   D	Pinball Fantasies	67,00				51,00
200erhits Battletech   57,00   Scen. Japan   4	Pool			Scen. Hawaiian Odyssey		42,00
Powermonger         82,00         Scen. Thahiti         5           Premiere         64,00         Scen. TOP 1 Mittelgebirge         5           Prohecy of the Shadow         85,00         Scen. TOP 2 Dt. Küste         5           Push Over         57,00         Scen. TOP 3 Rheinland         5						42,00
Powermonger Premiere         82,00 Scen. Thahiti         5           Premiere         64,00 Scen. TOP 1 Mittelgebirge         5           Prohecy of the Shadow Push Over         85,00 Scen. TOP 2 Dt. Küste         5           Scen. TOP 3 Rheinland         5				Scen. San Francisco		42,00
Premiere         64,00         Scen. TOP 1 Mittelgebirge         5           Prohecy of the Shadow         85,00         Scen. TOP 2 Dt. Küste         5           Push Over         57,00         Scen. TOP 3 Rheinland         5		1	82,00	Scen, Thahiti		56,00
Prohecy of the Shadow 85,00 Scen. TOP 2 Dt. Küste 5 Push Over 57,00 Scen. TOP 3 Rheinland 5		64,00	0.5	Scen. TOP 1 Mittelgebirge		51,00
		57.00	85,00	Scen. TOP 2 Dt. Küste		51,00
		57,00	70.00	Scen. TOP 3 Rheinland		51,00
	Quest for Glory 3	E7.00	78,00	Scen. Western Europa		51,00 63,00

Versandkosten Inland: Nachnahme plus DM 10,00.
Versandkosten Ausland: Nur Vorkasse (Euroscheck) plus DM 20,00.
Bei Softwarebestellungen über DM 200,- versandkostenfrei nur im Inland.
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Für Druckfehler keine Gewähr.
Weitere Artikel und Preise auf Anfrage.

Alle Preise sind Versandpreise. Ladenpreise variieren. Alle vorherigen Preise verlieren hiermit ihre Gültigkeit.

- Händleranfragen erwünscht -

## Daneben gegriffen



Trotz weniger Details ist die 3-D-Grafik ziemlich langsam

## Reach for the Skies

Schon vor fast 11/2 Jahren präsentierte das englische Softwarehaus Rowan (Flight of the Intruder) der Fachpresse die erste Version der Simulation Reach for the Skies. Der Zusammenbruch des Medien-Imperiums Maxwell brachte auch dem Softwarehaus Mirrorsoft, bei dem Reach for the Skies erscheinen sollte, das vorzeitige Aus. Jetzt fliegt die Simulation unter den schützenden Schwingen des Medienmultis Virgin auf den hiesigen Landepisten ein.

Ihr steuert wahlweise auf britischer oder deutscher Seite Kampfflugzeuge (zum Beispiel die Me-109 und die Spitfire) und Bomber (He-111) des zweiten Weltkriegs durch Einzelmissionen, oder fliegt die komplette Luftschlacht um England nach. Je nach gewählter Flugzeugart gibt's verschiedene Aufträge: Entweder werft Ihr Bomben auf strategisch wichtige Ziele, eskortiert Kollegen (auf deutscher Seite)

oder fangt feindliche Maschinen ab (als Engländer).

Die Umgebung ist in herkömmlicher 3-D-Grafik - sprich in Polygonen - zu sehen. Nur bei Explosionswolken findet die Bitmap-Technik Verwendung. Auf Knopfdruck gibt's verschiedene Ansichten. mh

Genre: Simulation
Hersteller: Virgin
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Virgin

MS-DOS 53%

Grafik: 58% Sound: 60%
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 286er mit 16 MHz, 640 KByte, EGA
Unterstützt: Soundblaster, Adlib, Roland, VGA
Geplant für: —

Mit Reach for the Skies haben sich die Entwickler selbst ein Bein gestellt - leider kommt das Programm viel zu spät. Vor 18 Monaten, als das Spiel zum ersten Mal vorgestellt wurde, ernteten die Programmierer noch einen Achtungserfolg. Heutzutage, wo Simulatio-

nen wie Aces of the Pacific oder F-15 Strike Eagle 3 den digitalen Himmel beherrschen, mutet das



Rowan-Produkt wie ein Relikt aus den Tagen der Gebrüder Wright an. Die 3-D-Grafik bietet kaum Details und ist vergleichsmäßig langsam. Damit werden die fixen Flieger zur trägen Vogelschar degradiert. Schlimmer als die mäßige Technik sind andere Schnitzer. Bei-

spielsweise digitale Instrumente (immerhin abschaltbar) in einem Jagdflieger der 40er Jahre...

## computerspiele/tests



Normalerweise sind PC-Besitzer schon dankbar, wenn Sie für Ihren Rechner ein Geschicklichkeitsspiel im Laden finden. Die Umsetzung von Elf ist jedoch keine große Bereicherung für die Spielesammlung. Grafisch ziemlich flott, geht's auf dem Spielfeld zu chaotisch zu, um für das nötige Vergnügen zu sorgen. Zu oft wird der Held Opfer wild auftauchender Gegner ohne eine faire Chance zu haben. mh

Genre: Geschicklichkeit Hersteller: Ocean Zirka-Preis: 80 Mark

MS-DOS

48%

Grafik: 62%

Sound: 58%

Schwierigkeit: schwer



## Robocop 3

DIDs mäßige Vektoraction baut auf PCs erheblich ab. Die Grafik ist zwar wunderbar schnell (auf 486ern zu rasant), spielerisch langweilen wir uns mit dem Gesetzeshüter allerdings mächtig: ballern, laufen, ballern, fliegen. Von Abwechslung keine Spur. Zudem ging die deutsche Übersetzung dermaßen in die Hose, daß die 3-D-Hatz unfreiwillig komisch wird. Nur für hartnäckige Klone-Cop-Fans.

Genre: Action Hersteller: Ocean Zirka-Preis: 100 Mark

MS-DOS 44%

Grafik: 74% Sound: 72%

Schwierigkeit: mittel



## Campaign

Empires Simulation der wichtigsten Schlachten des 2. Weltkriegs bietet neben einem, an M4-Sherman erinnernden Simulationspart allerlei Strategiespielelemente. Auf einer Karte klicken wir uns von Feldzug zu Feldzug, bauen in Fabriken neue Einheiten und bombardieren mit der Artillerie, Marine oder RAF (Royal Air Force) Feindeinheiten in Grund und Boden.

Die eigenen Bodenstreitkräfte werden mittels Waypoints bewegt. Treffen wir auf einen Feind, läßt sich dieser gemütlich aus der Distanz beschießen oder in einer Minischlacht zur Strecke bringen. Die kleinen Scharmützel werden auf Wunsch per Hand gesteuert. Dabei setzt Ihr Euch in einen Panzerturm, bewegt auf Knopfdruck Turm, Kanone oder Ketten und ballert den Nazis reihenweise die Panzer vom Feld.

Spielerisch gibt Campaign dabei nicht mehr her als eine verschossene Panzergranate: Popelige Grafik im Strategieteil, nervige Steuerung im Simulationspart. Allein die Grafik während der Panzergefechte ist gelungen, täuscht aber über die Langatmigkeit der Scharmützel nicht hinweg. Strategische Entscheidungen werden selten gefordert - taktischen Tiefgang suchen wir mit der Lupe. Im Endeffekt besticht Campaign mit dilletantischer Aufmachung und schlechter Spielbarkeit.



**Genre: Simulation** Hersteller: Empire Zirka-Preis: 100 Mark

MS-DOS

Grafik: 46% Sound: 12% Schwierigkeit: schwer



## Sim Life

Eure persönliche Schöpfungsgeschichte könnt Ihr mit Maxis neuer Simulation Sim Life nun auch auf DOS-Rechnern gestalten.

Grafisch ist die PC-Variante weitgehend identisch mit der Original-Mac-Version. Ob Ihr die Welt mit fliegenden Elefanten, zahmen Löwen oder fleischfressenden Blumen bevölkert, ist egal. Wichtig ist lediglich, daß Ihr eine lückenlose Nahrungskette bildet. Ein Genlabor ist dabei Ausgangspunkt für die Belebung des Planeten. Ausgestattet mit zahlreichen Tabellen, Karten, Schalttafeln und Schiebereglern bestimmt Ihr Klimazonen, variiert die Schwerkraft der Welt, definiert Luftfeuchtigkeit und baut aus Chromosomen Pflanzen und Tiere. Ihr könnt innerhalb von Sekunden Jahre verstreichen lassen, den Wechsel der Jahreszeiten nach Belieben definieren und die Evolution über viele Generationen verfolgen. Freilich ist die Welt in Sim Life nicht ganz so komplex wie unsere reale Welt - aber in sich ist das Programm stimmig und die Abläufe sind wissenschaftlich logisch. Wer will, kann auf seiner Welt auch eine Flutwelle oder ein Erdbeben auslösen und beobachten, wie dadurch die Evolution beeinflußt wird.

Interessant: Die menschliche Zivilisation zählen die Sim Life-Designer zu den Umweltkatastrophen.



**Genre: Simulation** Hersteller: Maxis Zirka-Preis: 70 Mark

MS-DOS 79%

Grafik: 72% Sound: 39% Schwierigkeit: mittel





Starten Sie ins neue Jahr mit unseren Knallern: Indv IV DEUTSCH Amiga DM 99,-; IBM DM 109,-

Comanche IBM-PC DM 119.-

Lemmings 2 ab 17.Februar Amiga & IBM

Wir wünschen jedem un serer Kunden angenehme Feiertage und ein frohes neues Jahr!

## Hauptgeschäft

Schwedenstr. 18c 1000 Berlin 65 Fax. 030 / 492 2057 Filliale Spandau Schönwalder Str. 65 1000 Berlin 20

030 / 492 20

	PC	AMIGA
AMERICAN TAIL engl.	59,90	
ANCIENT ART OF WAR	89,90	
CYTRON		63,90
DAS SCHWARZE AUGE dt.	79,90	69,90
DER PATRIZIER dt.	79,90	69,90
HISTORY LINE 1914-18	89,90	75,90*
HUMANS	59,90	59,90
INDIANA JONES 4 dt.	89,90	79,90*
KGB dt.	75,90*	75,90*
KING'S QUEST 6 dt.	79,90*	
LEGEND OF KYRANDIA dt	.79,90	73,90
LEGENDS OF VALOUR dt.	83,90*	73,90*
PINBALL DREAMS	69,90*	63,90
SHERLOCK HOLMES dt.	89,90	
SPELLJAMMER engl.	69,90	
STRIKECOMMANDER	89,90*	
WAXWORKS dt.	69,90	69,90*
WINGCOMMANDER 1 dt. Bei Druck noch nicht	liefor	79,90*

#### Brett/Rollenspiele

DSA	Mit	Mantel, SchwertBox	37
AD&D	2nd	Spielerhandbuch dt.	36
AD&D	2nd	Spielleiterhandb. dt.	35
ADED	2nd	Vergessene Königreiche	45
ADED	2nd	Alles über den Magier	34
AD&D	2nd	Alles über den Priester	34

Preislisten geger in Briefmarken
Versand per NN + 9.-DM (Porto&Verp.)
Eschenriederstr. 21 \* 8038 Gröbenzell

Telefon 08142-54670 Fax 08142-9927

## computerspiele/tests\_



Dongleware ist eine faire Vertriebsart für Software: Die Spiele dürfen (und sollen) frei kopiert werden. Erst nach einigen Levels wird die Eingabe eines Codes verlangt den könnt Ihr in einem speziellen Buch auf 140 Seiten nachschlagen. Dieses "Dongle" muß allerdings gekauft werden.

Bei Oxyd müßt Ihr mit einer Kugel jeweils zwei farblich übereinstimmende Oxyd-Steine anstoßen. Die Farbe wird erst nach dem sanften Rempler offenbahrt. Hört sich einfach an, ist es aber nicht: Die durch Paßwort anwählbaren 100 Levels sind teilweise mehrere Bildschirme groß und vollgestopft mit Spielelementen und Schikanen. Tödliche Monster, tiefe Abgründe und brutzelnde Laser wollen der kleinen Kugel Böses. Unbeholfen ist diese jedoch nicht: Sie kann zum Beispiel dank drehbarer Spiegel die Richtung des Laserstrahls ändern oder Regenschirme aufnehmen und so über Abgründe segeln.

Ihr dürft zwei Computer über Nullmodemkabel oder Telefonnetz zusammenstöpseln und paarweise rollen - 100 weitere Level sind speziell auf zwei Spieler zugeschnitten.

Die Spielstufen sind abwechslungsreich und gut ausgetüftelt, aber verlangen vom Spieler (zu) viel Geduld. Auf Dauer nervt es gewaltig. nach 20 Minuten Levelerforschens in einen Abgrund zu fallen und das Level nocheinmal zu beginnen. Zudem ist Oxyd, trotz hoher Auflösung grafisch extrem trist und unattraktiv. Auch in dieser hohen Auflösung könnte man mit einer VGA-Karte wesentlich schönere Grafiken zustande bringen (siehe The Incredible Machine). Trotzdem gibt es sicher ausdauernde Knobelfreunde, denen dieses Programm den Schlaf raubt. Zudem gewinnt Oxyd im Zweispielermodus erheblich an Reiz. Probieren kostet is

## Genre: Geschicklichkeit Hersteller: Dongleware Zirka-Preis: 60 Mark

MS-DOS 54%

Grafik: 23% Sound: 19 Schwierigkeit: schwer



## Dynatech

Wer von Millenium 2.2 nicht genug bekam und bei Deuteros die Handelsfinessen vermißte, der wird mit Dynatech zufrieden sein. Das Zukunftsszenario ist frisch, das Echtzeit-Handelssystem kompetent und reichhaltig, und die simultane Zweispieleroption sorgt nachhaltig für Streß. Ein solides Wirtschaftsprogramm aus deutschen Landen mit spärlicher Raketengrafik.

**Genre: Simulation** Hersteller: Magic Bytes Zirka-Preis: 80 Mark

MS-DOS

Grafik: 48% Sound: 53% Schwierigkeit: mittel

68%



## Megatraveller 2

Marc Millers fantastisches Szenario kann als Amiga-Version nicht überzeugen. Leider hat man auch im zweiten Teil das Kampfsystem nicht in den Griff bekommen. Taktische Kämpfe sucht man vergebens, das Raum-Fightsystem ist eine herbe Enttäuschung. Das komplizierte Benutzer-Interface des ersten Teils wurde zwar verbessert, kommt aber nicht übers Science-fiction-Mittelmaß hinaus. vw

Genre: Rollenspiel Hersteller: Empire Zirka-Preis: 110 Mark

**AMIGA** 

56%

Grafik: 54% Sound: 27% Schwierigkeit: schwer

## CALL OR FAX NOW

## SPECIAL LOW PRICE DIRECT FROM ASIA

★ VIDEO GAMES & SYSTEMS ★ NEW RELEASE GAMES ★

\* JOYPADS, CABLE, ADAPTOR \* ★ MEGA DRIVE, CD-ROM, SUPER FAMICOM, NEO GEO, PC ENGINE, GT, DUO ETC. \*

★ 80486 COMPUTER SYSTEM ★ HARDWARE, SOFTWARE ★ ★ COMPUTER ACCESSORIES ★

ALL BRANDS ARE REGISTERED TRADE-MARKS OF THEIR RESPECTIVE OWNER

RM 802 HANG PONT COMM. BLDG., 31 TONKIN ST, **KOWLOON, HONG KONG** TEL.: 00-852-7284803, FAX: 00-852-3876066



# FUNWARE

Tel 0512-492626 Fax 0512-361442

RUFT AN !!! Andechsstr. 85, A-6020 Innsbruck

Alle Spiele US Importe, ausg. dt,DV deutsche & ip japanische Vers./Anl.

Direktimporte aus drei Kontinenten ermöglichen es uns seit über 2 Jahren, die neuesten Hits auf dem Videospielsektor für euch zu präsentieren. APPLE MAC

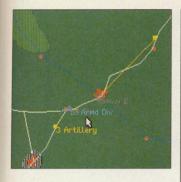
MS DOS

Strike Commander 698,- (8)
CobraCity 1098,- (Erofik, 18!)
X-Wing dt 798,Sim Life dt 668,Lemmings 2 dt 798,Ultima Underworld 2 798,Task Force 1942 dt 849,Spacoward Ho I 768,-Spaceward Ho! /05,-Gravis Game Pad at 398,-Mitsumi CD Rom, intern 2990,-

SUPER NINTENDO SUPER NINT TENDO
SUPER NES SET DV & SUPER
MAGIC CONVERTER 1998,Star Wars 1198,Magical Quest 1198,Super Swiv 1058,Tiny Toons 1098,Joe & Mac 2 1098,Rushing Beat 2 a.A.
Super Magic Converter 299,(für Importspiele am dr. SNES)tehalten. Wr. hatten nicht für Kompatibilität

Red Baron 898,-Wizardry 7 898,-Indiana Jones 4 898,-Lemmings 2 798,-AMIGA AMIGA
Street Fighter 2 dt 548,SEGA MEGA DRIVE
Shinobi 2 a.A. Euro/Visa/Master
GAME BOY Cards welcome!

## computerspiele/tests



## Campaign

Trotz Nachladezeiten spielt sich die Amiga-Version eine Idee besser als die MS-DOS-Variante. Grafisch geht's im Simulations-Part etwas schlichter zu, dafür läßt sich auf der Karte mehr erkennen. Wieder quälen wir uns mit der frechen Steuerung und jagen seltsam agierende Feindeinheiten. Strategisch auf dem Gefrierpunkt, laden lediglich die Kampfsequenzen zum gemütlichen Panzerfahren ein. kn

Genre: Simulation Hersteller: Empire Zirka-Preis: 90 Mark

AMIGA

44%

Grafik: 46% Sound: 24%

Schwierigkeit: schwer



## Shuttle

Zum Glück muß Wernher von Braun das nicht mehr erleben. Vector Grafix hat mit der Raketensimulation eine stilechte Weltraumschlafpille hingelegt. Die Wartezeiten auf dem Amiga verlängern sich sogar noch einmal. Bei jedem Knopfdruck auf der Shuttle-Tastatur wird nachgeladen. Die wenigen Missionen sind zum Gähnen langweilig. Nur für Astronauten, die sehr viel Zeit haben.

Genre: Simulation Hersteller: Virgin Zirka-Preis: 100 Mark

AMIGA

46%

Grafik: 32% Sound: 20%

Schwierigkeit: einstellbar



## **Der Patrizier**

Ascons Edelsimulation macht auch auf dem ST eine glänzende Figur. Die gründlich recherchierte Einführung in die Zeit der Hanse besticht durch barock-prächtige Grafik und ein ausgetüfteltes Wirtschaftssystem, das auch Spezialisten zufriedenstellt. Alle wichtigen Ereignisse der Epoche wurden in's Spiel eingebaut und spiegeln sich in den Preisen wieder. Wirtschafts-Fans müssen zugreifen.

Genre: Simulation Hersteller: Ascon Zirka-Preis: 100 Mark

**ATARI ST** 

76%

Grafik: 74% Sound: 54% Schwierigkeit: einstellbar



## Hook

Hook ist die üble Umsetzung eines mäßigen Titels, der in dieser Form auf dem Game Boy zu sehen war. Peter Pan hüpft lustlos im Nimmerland umher, weicht Feinden aus und sticht mit dem Messer zu. Die Grafik ist zu farblos, die Musik zu nervig und das Spiel zu schwer – mir fallen auf Anhieb Dutzende von uralten C-64-Spielen ein, die dieses Programm technisch und spielerisch überragen. is

Genre: Geschicklichkeit Hersteller: Ocean Zirka-Preis: 60 Mark

C 64

35%

Grafik: 30%

Sound: 33%

Schwierigkeit: schwer

## SPIELEVERSAND

## TEL.: 0561/24453 FAX: 0561/285097

## ADVENTURE/ROLLENSPIELE

	PC	Amiga		PC	Amiga
Amazon	78,- E		Legends of Valour	* 78 D	* 78,- D
American Tail	54,- E		Leisure S. Larry 5	66,- D	66,- D
Bane of cosmic	78 D	66,- D	Les Manley Lost LA	39,- D	
Bards Tale 3	27,- H	27,- H	Lord of the rings	78,- H	66,- H
Bat 2	78 D	72 D	Lord of the ring 2	75,- H	
Cruise f. a. Corpse	60,- D	60,- D	Lure o. t. Tempress	60,- D	54,- D
Crusaders of Dark	78,- E	1	Might and Magic 3	78,- D	66,- D
Curse of Enchantia	* 60,- H	* 60,- H	Might and Magic 4	78,- D	
D-Generation	42 H	42,- H	Monkey Island 2	78,- D	78,- D
DSA (Amiga: 1.5 MB)	78 D	72,- D	Myth		51,- H
Daughters of Serpe	* 75,- D		Police Quest 3	66 D	63,- D
Dune	63,- D	57,- D	Quest for Glory 3	* 66,- D	
Dungeon Master	66,- D		Secret Monkey Isld	78,- D	66,- D
Dungeon M./Chaos S		60,- H	Sherlock Holmes	84 D	
Elvira 2 Jaws of C	48,- D	48,- D	Space Quest 4	66,- D	60,- D
Eve of Beholder 1		66,- D	Space Quest 5	* 66 D	
Eye of Beholder 2	78,- D	78 D	Spellcraft	* 75,- D	
Hexuma	78,- D	78,- D	Spelliammer	66,- E	
Inca	103,- D		Star Trek	* 84 D	
Indiana Jones 3	78 D	66,- D	The Legacy	* 90,- H	
Indiana Jones 4	84,- D	78,- D	Ultima Trilogy 2	66 H	
Island of Dr. Brain	* 66,- D		Ultima 7	90,- D	
KGB	60,- H	* 60,- H	-Data Forge of Vir	39 H	
Kings Quest 5	78,- D	78,- H	Ultima Underworld	66,- H	
Kings Quest 6	78,- D	10, 11	Waxworks	60 D	* 60 D
Laura Bow 2	66,- D		Ween	95,- D	73,- D
Legend		57,- H	Zak McCracken	60,- D	60,- D
Legends o. Kyrandia	66,- D	66,- D			

## ACTION/ARCADE

	PC	Amiga		PC	Amiga
Agony		51,- H	Hägar d. Schreckl.		54,- D
Aguatic Games		60,- H	Humans	54,- H	54, H
Assassin		51,- H	Leander		51,- H
Balance	* 60,- H		Lemmings Doub. Pack	66,- H	54,- H
BC Kid		* 60 H	Lemmings 2	* 78,- H	* 66,- H
Budokan	27 H	27,- H	Pinball Dreams	* 54,- H	The state of the state of
Bug Bomber	60,- H	54 H	Pinball Fantasies		54,- H
Creepers		* 60,- H	Shadow o. t. Beast 3		54,- H
Double Dragon 3	60,- H	51,- H	Silly Putty		48,- H
Dyna Blaster	66,- H	60,- H	Super Hero		* 60,- H
Emerald Mine 1 od. 3		24 H	Super Tetris	75,- H	69,- H
Emerald Mine 2		30,- H	Walker		* 60,- H
Fire and ice		48,- H	Zone Warrior		57,- H

## STRATEGIE/SIMULATION

	PC	Amiga		PC	Amiga
1869	78,- D	66,- D	-Data Disk	* 24,- D	* 24 D
A.T.A.C.	90,- H	* 78 H	Mega-Lo-Mania	72 D	, -
AA - War i.t.skies	84,- H		On the road	60,- D	
Aces of Great War	42 H	36,- H	Perfect General	78,- D	72,- D
Aces of t. Pacifik	66,- H		-Data Disk	* 42,- H	* 42 H
- Mission Disk	48 E		Pirates	57,- H	57,- H
Air Support		51,- H	Planets Edge	78,- D	
Airbus A 320	84 D	84,- D	Populous 1	27,- H	27,- H
Armour Geddon	* 78,- H	51,- H	Populous 2 Data Disk		33,- H
Armour Geddon 2		* 60,- H	Populous 2 Plus		75,- H
AV 8 B Harrier Ass	* 66,- H		Powermonger	72,- H	,
B 17 Flying Fortr.	90,- H	* 78,- H	Railroad Tycoon	84,- H	75,- H
Battle Isle	66,- H	66,- H	Rampart	66,- H	* 54,- H
-Data Disk	42,- H	42,- H	Red Baron	66,- D	57,- H
Castles 2	75,- H		-Mission Disk 1	48,- E	
Centurion Def. Rome	27,- H	27,- H	Red Zone		51,- H
Chuck Y. Air Combat	78,- D		Scenario	66,- D	* 60,- D
Civilization	90,- D	75 D	Secret Weap of LW	78,- E	1
Comanche	* 84,- D		-DO 335, He 162	86,- E	
Conquestador		73 H	Shuttle		54,- H
-Data		37,- H	Siege	60,- E	,
Crisis in Kremlin	84 H		Silent Service 2	75,- H	75,- H
Das Boot	42,- H	36,- H	Sim Ant	88 D	88,- D
Der Patrizier	78 D	66 D	Sim C. Arc 1, 2, Terr je	37,- H	37,- H
Dynatech	66,- D	54,- D	Sim City/Populous	73,- H	73,- H
Elite	57 H	57,- H	Space Crusade	* 60,- H	60,- H
Elysium	66,- D	54 D	Space Max	72,- D	60,- D
Epic	73,- H	66,- H	Special Forces	84,- H	75,- H
F 117A Nighthawk	90,- H		Star Control 2	* 66,- H	
F 15 Str. Eagle 3	96,- H		Star Legions	69,- E	
Falcon 3.0	90,- D		Strategy Master	72,- H	66,- H
-Mission Disk 1	54,- H		Strike Commander	* 87,- H	
Go Simulator	88,- H		Task Force	90,- H	
<b>Grandmaster Chess</b>	66,- H		Their finest hour	66,- H	66,- H
Gunship 2000	90,- H	* 78,- H	-Missions Disk	30,- H	30,- H
Gunship 2000 Data	54,- H		V for Victory	66,- E	
Harrier Jump Jet	93,- H		Viking Fields		66,- H
History Line 14-18	78,- D	* 78,- D	Wing Commander	39,- H	* 78,- D
Imperium	27,- H	27,- H	Wing, Comm Edition	78,- H	
Jaguar XJ 220	MARKET STATE	48,- H	Wing Commander 2	66,- D	
Lotus 3		48,- H	-Sp. Op. 1, 2, Speech je	39,- H	
M 1 Tank Platoon	84,- H	75,- H	Winzer	73,- D	66,- D
Mad TV	78,- D	66,- D	X-Wing	78,- E	

## SONSTIGES

	PC	Amiga		PC	Amiga
Adventure Coll.	* 66,- H	* 60,- H	Great Co	ourts 2	60,- H
Air Commander	66,- H	NAME OF TAXABLE PARTY.	Jimmy W	hite Snook. 66,- H	
A. MacLeans Pool Bi		48,- H		rnes Soccer	66,- H
Big Box 2		54,- H	John Ma	dden Footb.	57,- H
<b>Bills Tomato Game</b>		60,- H	Links		66,- H
Bitmap Brothers 1	54,- H		Links 38	8 Pro 78,- H	
Bundesl. Prof. Edit.	78,- D	78,- D	Megalon	nania/Samur.	60,- H
Bundesi, Manag, Prof.	66,- D	66,- D	Megamix		* 60,- H
C.A.P.		* 60,- H	Nigel Ma	nsells WC * 60,- H	54,- H
Car and Driver	* 84,- H		No Seco	nd Price	54,- H
Chaos Engine		* 51,- H	Power Pa	ack 2 * 60,- H	
Cheat em up 3		24,- D	Raving N	flad	54,- H
(Lösungen für über 500	Amiga Game	es)	Road Ra	sh	54,- H
Crazy Cars		51,- H	Rome AL	92 75,- H	* 66,- H
Daily Cov. Girl Pok	60,- H	54,- H	Sensible	Soccer	48,- H
Fantastic World	78,- H	72,- H	Spellcas	ting 301 66,- E	
Formula one GP	90,- H	75,- H	. Sports C	ollection 66,- H	60,- H
Front P. S. Football	66,- E		Starbyte	N. 2 Coll. 78,- H	66,- H
Games - Summer Cha	66,- H		Striker		51,- H
<b>Games Winter Chall</b>	66,- H	* 66,- H	Troddler	8	48,- H
Gobliiins	66,- H	66,- H	Vroom		66,- H
Gobliiins 2	95,- H	73,- H	-Data Dis	sk	41,- H
Graham Taylor Socc		66,- H	Zool		48,- H
Grand Prix unlimit	66,- H		Zyconix	48,- H	39,- H

\* bei Anzeigenschluß noch nicht lieferbar. E = englische Version D = Spiel ganz in Deutsch H = Handbuch in Deutsch Wir führen nur die obigen Spielettiel, Ausnahme aktuelle Neuerscheinungen. Preisliste f. Amiga u. C84 geg. frankierten Rückumschlag Preislanderung, Infrum und Lieferung vorbehalten.

Versankokseiter, 7, Ab 250, -onne versankokseter, Ausland (nitr vorhasse) 12, - Ab 400, -onne versankokseter. Kein Ladenverkauf, Abbolugn gach vorheriger Bestellung und Absprache möglich, Lieferung per Vorkasse: Bar, EC-Scheck bis 400, -V-Scheck oder Überweisung (PSA Dortmund, Kto. 3244/36-46 Bet V-Scheck oder Überweiseung Lieferung erst nach Gutschrift.



**AMIGA** IBM PC C 64 SEGA **NINTENDO Brettspiele** CD's **Videos** MC's Comics Bücher

auf über 500 qm

Der einzigartige Multimediashop mit riesengroßer Softwareauswahl

Im Hause von L & P Scharnweberstr. 25 1000 Berlin 51 Telefon: 412 10 60



# CORNER SCENERY CORNER

ie Welle der Zusatz-, Szenario-, und Bonusdisketten schwappt ungebrochen über die gebeutelte Spielerschar hinweg. Ob neue Bahnhöfe für A-Train-Begeisterte, frisches Actionfutter für Alienjäger (Alien Breed) oder eine neue Fußballsaison für Sensible-Soccer-Kicker: Der Nachschub an zusätzlichen Scenery-Disketten reißt nicht ab. Wie so oft, wird dem Spieler mehr Schein als Sein vorgegaukelt, denn nicht alle Zusatzdisketten halten, was die vollmundige Werbung verspricht. Deshalb vergeben wir, je nach spielerischem Nutzwert, Wertungen nach dem Schulnotenprinzip. Die Palette reicht von mangelhaft über für Fans, durchschnittlich und empfehlenswert bis zum grandiosen hervorragend.

## **Alien Breed Spe**cial Edition '92

Seit der Veröffentlichung des Originalspiels Alien Breed Anfang letzten Jahres trudelte im englischen Softwarehaus Team 17 tonnenweise Post ein. Die Masse der Alien-Breed-Fans wollte mehr: Sie beschwerte sich vor allem über die magere Level-Anzahl und über den nicht eben anspruchsvollen

Schwierigkeitsgrad. Team 17 reagierte sofort und bastelte im Laufe des Jahres eine überarbeitete Version des Kassenschlagers zusammen, die sich gewaschen hat. Jetzt wetzt Ihr, wahlweise mit einem feuerkräftigen Kumpel, in satten zwölf Levels, die zudem doppelt so umfangreich sind wie die des Originals Aliens Brut hinterher. Zudem wurden einige kleine, aber feine Änderungen vorgenommen: Eure Mannen dürfen endlich unbegrenzt viele Schlüssel tragen und Türen mittels Beschuß öffnen. Der Schwierigkeitsgrad wurde ebenfalls etwas höher angesetzt, wobei die Special Edition '92 wie das Original nie unfair wird. Da sich die zwölf Levels nicht an einem freien Nachmittag durchspielen lassen, wurde dem Spiel ein Paßwortsystem spendiert, das die ohnehin schon große Motivation noch um einiges auffrischt.

Alien-Breed-Fans kommen um den Kauf dieses kleinen Meisterwerks nicht herum. Wer das Original nicht kennt, sollte auch reinschauen: Erstens kann die Alien Breed Special Edition unabhängig vom Original gespielt werden und zweitens kostet sie nur schlappe 30 Mark. 1 MByte muß Euer Amiga jedoch sein Eigen nennen.





Sensible Soccer gibt's jetzt mit aktuellen Mannschaften

#### 1992/93 Season Edition

Sensible Software State-ofthe-Art-Fußball bekommt weniger eine Scenery-Diskette, als viel mehr ein Update spendiert. Natürlich sind in der neuen Version alle Mannschaften der Saison 1992/93 enthalten. Zusätzlich wurde jedoch noch ein wenig am eigentlichen Spiel gebastelt. So darf der Torwart den Ball jetzt nicht mehr in die Hand nehmen, wenn er ihn von einem seiner Spieler zurückgepaßt bekommt. Fußballfans dürfen sich in Zukunft an gelben und roten Karten erfreuen - selbst Spielsperren stehen auf der Tagesordnung. Um im Weltcup mitzuspielen, müssen in der neuen Version Qualifikationsspiele abgehalten werden und für Anfänger gibt's die neue Trostliga sowie das "Versager"-Turnier mit schwächeren Gegnern.

All diese Änderungen sind ab sofort in den neu gekauften Sensible-Soccer-Spielen enthalten. Wer die vorangegangene Version aktualisieren will, schickt seine Disketten an den Hersteller zurück und erhält nach Entrichtung eines geringen Geldbetrages (ca. 20 Mark) die neue Version. kn



## A-Train Construction Set

Die Bundesbahn fährt frohgemut ins Defizit, wir basteln mit A-Train an einer tragfähigen Alternative. Lokführer, die schon in allen eingebauten Szenarios des Mutterprogramms die Börse gesprengt haben, können sich jetzt eigene Herausforderungen basteln. Mit dem A-Train Construction Set baut Ihr Eure Wunschlandschaften, plant ein Schienennetz und plaziert Städte und Industrieanlagen.

Zusätzlich zu den zahlreichen Designwerkzeugen werden sechs Beispielszenarios angeboten, die es zu meistern gilt. Natürlich könnt Ihr nun auch die finanzielle Seite des Bahngeschäfts nach eigenem Geschmack verändern und beeinflussen. Für den A-Train-Fan das ultimative Werkzeug – leider nicht ganz billig.

Name	Hersteller	Systeme	Preis	Wertung
Sensible Soccer 1992/93 Edition	Renegade	Amiga, ST	80 Mark 20 Mark (Update)	empfehlenswert
Alien Breed Special Edition '92	Team 17	Amiga	30 Mark	hervorragend
A-Train Construction Set	Maxis	MS-DOS MAC	60 Mark	empfehlenswert



#### Software Versand Horst Jandt · Tannenweg 8 W-2150 Buxtehude Tel.: 04161/88685

Kataloganforderung gegen frankierten Rückumschlag.
DA-Deutsche Anleitung DV-Deutsche Version
'9 Bei Drucklegung noch nicht lieferbar.
Intümer vorbehalten. Bitte System/Diskettenformat und
Grafikmode angeben.
Versandkosten: Nachnahme plus 9,00 DM



ei Activision scheint der große Hausputz ausgebrochen zu sein. In diesem Monat finden wir nicht nur den zweiten Teil der hochkarätig besetzten Infocom-Sammlung, sondern zwei weitere großformatige Boxen mit interessanten Programmen. Die anderen vielversprechenden Kandidaten dieses Monats kommen aus dem Hause UBI-Soft, schon immer ein ergiebiger Lieferant von Spielesammlungen.

damit nur noch für Freaks interessant. Viel netter ist da schon der dritte Kandidat der Sammlung. In der Activision Eigenentwicklung *Mechwarrior* steuert Ihr Eure Battlemechs in einem 3-D-Simulator auf das Planetenschlachtfeld. Die EGA-Grafik hat zwar schon

COMPILA

Titel	Hersteller	Zirka-Preis	Systeme	Wertung
Battletech	Activision	120 Mark	MS-DOS	für Fans
SCI-FI	Activision	120 Mark	MS-DOS	durchschnittlich
Lost Treasures of Infocom Teil 2	Activision	130 Mark	MS-DOS	hervorragend
Air Commander	UBI-Soft	120 Mark	MS-DOS	durchschnittlich
Strategy Masters	UBI-Soft	100 Mark	Amiga/ST	durchschnittlich
Strategy Masters	UBI-Soft	110 Mark	MS-DOS	für Fans
Combat Classics	Empire	90 Mark	Amiga MS-DOS	empfehlenswert
Power Hits	Activision	80 Mark	C 64	durchschnittlich

Die Wertungsskala: Hervorragend, empfehlenswert, durchschnittlich, für Fans, mangelhaft

#### **Battletech**

Ein Muß für alle Battletech-Freaks. In der gleichnamigen FASA-Compilation findet Ihr die beiden Infocom-Rollenspiele The Crescent Hawk's Inception und The Crescent Hawk's Revenge. In beiden Programmen steuert Ihr die unterschiedlichsten Großroboter über eine Landkarte, führt taktische Gefechte aus der Vogelperspektive und löst eingebaute Adventure-Rätsel. Leider konnte das angestaubte Spielprinzip im Test nicht ganz überzeugen. Während sich der erste Teil noch ganz passable 59 Prozent erkämpfte, brachte es die Fortsetzung nur auf schlappe 37 Zähler und ist



COMPILATION

zwei Jährchen auf dem Bukkel, trotzdem macht es Spaß mit einem Marodeur ein paar Locusts zu grillen. Wer auf solcherart Sport steht, sollte mal reinschauen. Wer nichts mit FASAs Roboterspielen und Büchern am Hut hat, darf die Blechkistensammlung vergessen.

#### SCI-FI

Unter dem Deckmantel der Sciencefiction bietet uns Activision gleich fünf Programme zum Spielen an. Schließlich wollen die Regale gelehrt werden. Warum sich auch der Fantasy-Langeweiler Prophecy in die Packung geschmuggelt hat, bleibt ein Geheimnis der Marketing-Abteilung von Activision. Ab in die wirkliche Zukunft geht es erst mit Circuits's Edge - Infocoms letzter Adventure-Zuckung. In George Alec Effingers Cyberpunk-Geschichte sucht Ihr einen Mörder, redet mit insgesamt zehn Verdächtigen und besucht 60 Grafiken. Leider nur gehobener Durchschnitt, der heute im reichhaltigen Angebot nicht mehr mithalten kann. In Activisions Deathtrack brettert Ihr mit einem Düsengleiter über einen 3-D-Parcours und ballert was das Zeug hält. Technisch und spielerisch zum Gähnen. Ähnlich bescheiden das Bild von Tongue of the Fatman, einem futuristischen Prügelspiel.

Der netteste Kandidat in der zukünftigen Sammlung ist Mines of Titan. In der 16-Bit-Version des C-64-Gruftis Mars Saga marschiert Ihr mit bis zu fünf Charakteren durch ein Labyrinth und meuchelt Androiden. Nicht sehr abwechslungsreich, aber Spaß machts trotzdem.

2/93 2



The Lost Treasures of Infocom Teil 2

Text-Adventure-Freunde werden in letzter Zeit fürstlich bedient. Activision sei Dank — Ihr könnt Eure Infocom Sammlung nun fast vervollständigen. Eine Gelegenheit, die man nicht ungenutzt verstreichen lassen sollte. Mit Cutthroats, Wishbringer, Seastalker, Trinity, Hollywood Hijinx, Nord and Burt, Plundered Hearts, Border Zone, Sherlock und Bureau-

cracy im zweiten Teil ist die Infocom Produktpalette fast komplett. Einzig Steve Meretzkys Leather Goddesses of Phobos fehlt noch zum totalen Text-Adventure-Glück.

#### **Air Commander**

Die richtige Sammlung für harte Fliegerherzen, die mal so richtig aus dem vollen schöpfen wollen. UBI-Soft hat gleich fünf fliegende Kampfmaschinen zu einem Simulations-Packet verbandelt. Da mehr als die Hälfte aller angebotenen Flieger aus dem oberen Wertungshimmel kommen, kann der hoffnungsvolle Jungpilot ohne Bedenken in die Lüfte steigen. Unter anderem gehen die F-15 Strike Eagle von Microprose, der F-16 Combat Pilot von Digital Integration und der Fighter Bomber von Activision an den Start. Zusätzlich gibt's für den Fighter Bomber eine "Mission Disc", und die nicht ganz gelungenen F14 und Apache Strike von Activision. Trotzdem als Nostalgie-Packet Hobbyfliegern und Quereinsteigern zu empfehlen.



#### Strategy Masters

Bis auf das immer noch geniale Populous von Großmeister Molyneux, ist es mit den Strategiemeistern nicht so weit her. Der Strategie-Wirtschafts-Mix Deuteros konnte ebensowenig überzeugen, wie der Vorgänger Millennium 2.2. Auch das 3-D-Action-Adventure Hunter wirft nur magere 46 Wertungspunkte in die Waagschale und kann das Ruder nicht herumwerfen. Etwas freundlicher wird das Gesicht bei dem Fantasy-Strategiespiel Spirit of Excalibur und auch der Chessplayer 2150 kann überzeugen.

Eine große Warnung an alle PC-Besitzer. In Ihrer Version werden *Hunter* und *Deuteros* durch die beiden Impressionsgurken *Cohort* und *Merchant Colony* ersetzt, und das darf man keinem zumuten.

#### Combat Classics

Höchst kurzweilig, was Empire in das "Combat"-Paket gepackt hat. Alle drei Spiele pendeln in den mittleren Wertungs-Siebzigern und sind zu empfehlen. Piloten erfreuen sich an der guten alten F-15 Strike Eagle 2. Taucher gehen mit Electronic Arts 688 Attack Sub auf höchst interessante und ansprechende Tauchfahrt. Ihr könnt sowohl auf russischer als auch auf amerikanischer Seite die Tiefsee unsicher machen. Wer mehr auf Panzer steht, tuckert mit Team Yankee durch ein fiktives Deutschland und zeigt es den Kommunisten mal so richtig. Abgesehen von der dämlichen Story, ein buntes, recht simples Strategiespiel. Dank der beiden bereits oben erwähnten Simulationen ist die Packung trotzdem empfehlenswert.

Der Ein-Berufs- WIE GEHT'S?

stieg in das leben eröffnet

neue Chancen. Wer jetzt gut informiert ist, macht den besten Anfang.

Bei der Berufswahl. Ber der Ausbildung. Beim neuen Job. Bitte sehr:

Die Broschüre "Wie Geht's" informiert rundherum über alles Wissenswerte.

Informationen

→ Mitbestimmung → Arbeitsschutz → Unfallversicherung → Weiterbildung

 $\rightarrow$  Krankenversicherung  $\rightarrow$  Rentenversicherung  $\rightarrow$  Behinderte  $\rightarrow$  finanzielle

junge Leute

Hilfen. Dazu gibt's 123 weitere Stichworte. Gratis,

per Coupon. Schneid' Dir davon ein Stück ab!

Ausschneiden und auf eine Postkarte kleben. Mit 60 Pfennig freimachen und senden an: Bundesministerium für Arbeit und Sozialordnung, Postfach, W-5300 Bonn I

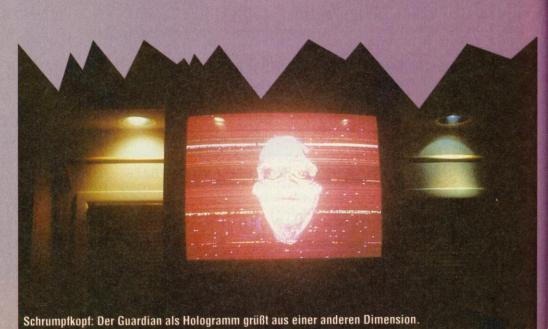


An Halloween steigen die Verstorbenen aus ihren Gräbern: Computerzauberer Richard Garriott lud in sein privates Geisterhaus und Volker bekam eine interaktive Gänsehaut.

er 30. Oktober ist der Tag des großen Kürbis. In allen amerikanischen Vorgärten liegen die ausgehöhlten, orangefarbenen Riesenkugeln und leuchten den erschrockenen Spaziergänger aus gezackten Augenhöhlen an. Wilde Gestalten, Skelette und Monster machen die Nachbarschaft unsicher, überall wird gefeiert und gegrölt.

Was bei uns der Karneval, ist in Amerika die Nacht vor Allerheiligen - Halloween. Wie wir spätestens seit John Carpenters gleichnamigem Splatter-Klassiker wissen, geht's dabei allerdings nicht besonders christlich zu. So richtig Spaß kommt erst auf, wenn man als Monster verkleidet durch die Gegend toben und Leute erschrecken darf. Logi-sche Steigerung sind die "Haunted Houses", also Geisterhäuser, die zu eben diesem Zweck in fast allen amerikanischen Städten aufgebaut werden. Der Unterschied zu den bundesdeutschen Geister-







Aufgeregt: Lord British persönlich, empfängt seine Gäste.

bahnen: Ihr zuckelt nicht mit einem Elektrowägelchen an den Gruselgestalten vorbei, sondern tastet Euch mit wackligen Knien ins Ungewisse. Echte Schauspieler mit Kostüm und Maske geistern durch das Pappmaché-Gemäuer und spuken, was die Stimmbänder hergeben.

Kein Zufall, daß unser Besuch bei Origin ausgerechnet auf dieses denkwürdige Datum fiel. Firmenchef Richard Garriott ist nicht nur mit Leib und Seele Rollenspieler, er kann auch nicht genug bekommen von verwunschenen Häusern und feuchten Untergrundverliesen. Was liegt also näher für ihn, als sich selbst so ein kleines, lauschiges Geisterschloß zu bauen und mit Freunden in passender Atmosphäre Halloween zu feiern.

#### Britannia Manor

Alle zwei Jahre schweben in der Two Coves Road, hoch in den Bergen über Austin, die Dämonen ein. Laserstrahlen zucken über den Nachthimmel, Nebelschwaden guellen aus offenen Gräbern und Hologramm-Mönche wandeln zwischen abgestorbenen Bäumen. Was anfangs wie die Kulissen für eine neue Stephen-King-Verfilmung wirkt, ist in Wahrheit das Privatgrundstück von Lord British, alias Richard Garriott. In der Woche vor Halloween wird seine verwinkelte 26-Zimmer-Villa zu eine Ort des Schreckens. Über 60 Schauspieler aus den lokalen Theatern werden zu Gargoyles, Orks, schwarzen Mönchen und verrückten Burgfräuleins. Das Vier-Hektar Grundstück inklusive eigenem See verwandelt sich unter tatkräftiger Unterstützung der halben Origin-Belegschaft in Richards Fantasy-Land Britannia. Für die spektakulären Beleuchtungs-, Laser- und Hologramm-Effekte ist die Firma Lightwave Research zuständig, sonst eher mit der Ausrichtung von Michael-Jackson-Konzerten beschäftigt. Insgesamt sorgen über 200 Leute für den reibungslosen Ablauf der vier Geisternächte.

#### Zutritt auf eigene Gefahr

Trotz gesalzener Eintrittspreise, die einem wohltätigen Zweck gespendet wurden, waren die wenigen Karten schon bald ausverkauft. Da der Trip durch Britannias Untergrund immerhin 60 Minuten dauert, konnten pro Abend nur 200 Glückliche Jagd auf den Guardian machen und die Story von Ultima 7 nachspielen. Anders als die Konkurrenz, wie etwa das High-Tech-Spukhaus in Disneyworld, legt Richard Wert auf Interaktion

zwischen Schauspielern und Besuchern. Nur wer die richtigen Fragen stellt und die richtigen Gegenstände findet, kann am Ende das "Black Gate" schließen.

Jeder, der sich ins Abenteuer stürzen will, muß am Eingang zunächst eine Verzichtserklärung unterschreiben und bestätigen, daß man freiwillig und auf eigenes Risiko die verwunschenen Hallen betritt. Aufgeteilt in Gruppen von vieren, wird man von Lord British persönlich empfangen und aufs wärmste in Britannia Manor willkommen geheißen. In der nächsten Stunde kriecht man durch tropfnasse und stockdunkle Röhren, paddelt mit dem Kanu über den Totenfluß, fällt durch Klapptüren, wird von Geistern und Ghoulen gejagt, rattert mit einem klapprigen Karren einen Abhang hinunter, landet im Suppentopf von Kannibalen und wird in einem Faradayschen Käfig mit Blitzen traktiert. Zigeunerinnen lesen einem die dunkle Zukunft, Totengräber nehmen vorsorglich Maß für ein frühes Grab, verrückte Mönche zünden zehn Meter hohe Feuerbälle und eigentlich leere Rit-

Sicherlich kennen Sie "LARRY", "Hook" oder "Ashes of the Empire". Wir vertreiben sehr erfolgreich diese Computerspiele und viele mehr auf dem deutschen Markt. Unser junges Team hat durch Ideenreichtum und Motivation entscheidend dazu beigetragen, daß wir heute eine der größten Vertriebsorganisationen für Computerspiele in Deutschland sind.

Wir expandieren weiter und suchen zum nächstmöglichen Termin

#### MitarbeiterInnen für unsere Computer-ServiceLine

Schwerpunkte ihrer Tätigkeit sind

- \* das Testen von Spielen
- \* die Organisation von Kundenaktionen
- \* die schriftliche und telefonische Kundenbetreuung sowie
- \* die Kooperation mit unserer Marketing-Abteilung

Sie passen zu uns, wenn Sie im Rhein-Main-Gebiet wohnen und langjährige Erfahrungen mit den Computersystemen PC und AMIGA haben. Weiterhin sollten Sie Kenntnisse von Videospielen (Game Boy, NES-und SuperNES-Konsole) und Organisationstalent besitzen.

Wir suchen außerdem

#### freie MitarbeiterInnen,

die mit Ihrem Hobby Geld verdienen wollen. Sie sollten ebenfalls im Rhein-Main-Gebiet wohnen und über Kenntnisse im Computer- und im Konsolenspielebereich verfügen.

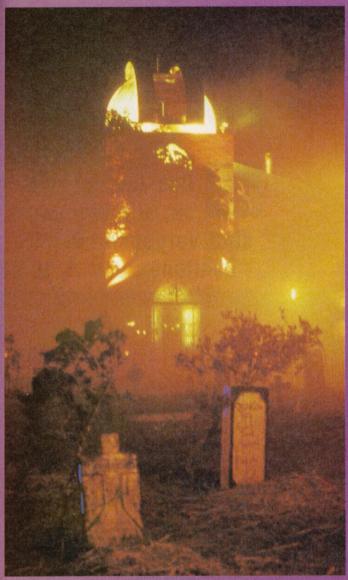
Jetzt sind Sie am Zug: Wenn Sie an einer der Stellen interessiert sind, dann schicken Sie Ihre Bewerbungen z. Hd. Herr Tietz oder rufen Sie uns an:



BOMICO GmbH, Personalabteilung Am Südpark 12, W-6092 Kelsterbach Telefon: 06107/7606-0

terrüstungen klappern durch die Gegend. Zum Schluß stehen die klitschnassen, kurzatmigen Helden vor dem Guardian und können hoffentlich sein schwarzes Tor mit den richtigen Gegenständen schließen. Mit einem gewaltigen Knall und einer stinkenden Wolke

verschwindet der Bösling und wir haben Britannia mal wieder gerettet. Bleibt nur zu hoffen, daß Richard die meisten seiner Pläne (siehe Kasten) verwirklicht und auch heimische Avatare irgendwann losgeistern dürfen. Wir werden Euch auf dem Laufenden halten. vw



Britannia Manor in seiner ganzen Geisterpracht. In der strahlenden Kuppel auf dem Dach ist übrigens Richard's Spiegelteleskop untergebracht.

#### Medienrummel

Klappern gehört zum Handwerk, dachte sich die Presseabteilung von Origin und leistete ganze Arbeit. In allen großen Tageszeitungen erschienen Berichte über Richard's Geisterhaus, lokale Fernsehsender waren vor Ort. Kein Wunder also, daß schon Stunden nach der Öffnung der Vorverkaufsstellen alle Eintrittskarten restlos vergeben waren. Trotzdem campierten Hunderte von furchtlosen Geisterjägern in den umliegenden Feldern, um vielleicht doch noch eine heißbegehrte Karte zu bekommen.





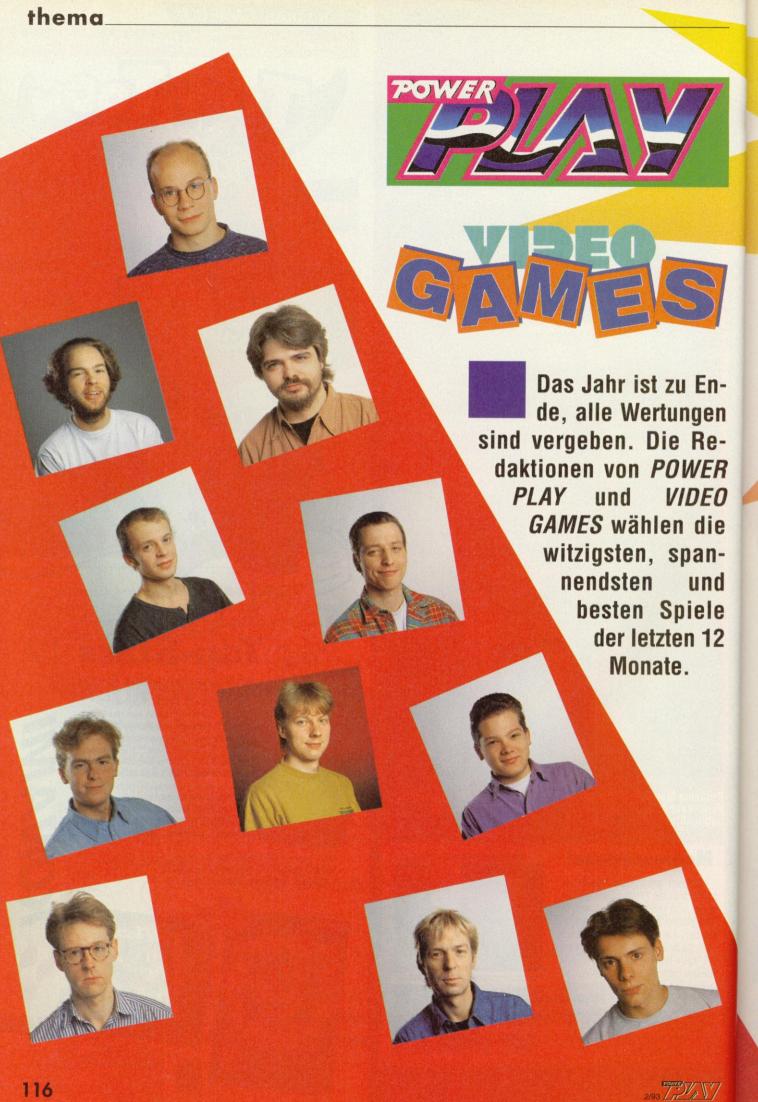
1 Spieler · 6 Level · System: NES





Weitere Informationen: KONAMI (Europe) GmbH Postfach 560180, 6000 Frankfurt 50 Telefon 069/950812-0, Telefax 069/950812-77

F&P 92/353 P1



präsentieren

## Die Spiele des Jahres 1992

Der Preis für das innovativste und schönste Computerspiel des vergangenen Jahres geht an Origin und das Blue Sky Programmierteam um Doug Church.

Im Untergrund von Britannia scrollten die Wände und nicht nur die Rollenspieler bekamen feuchte Augen - Die ungewöhnliche Mischung aus Adventure, Geschicklichkeits-

## Ultima Underworld

und Ritterspiel spricht jeden an. Wer als Solo-Avatar auf die dreidimensionale Reise geht, bekommt einen Einblick in die Zukunft der Computerunterhaltung. Von den stygischen Abgründen bis in die virtuelle Welt ist es nur noch ein kleiner Schritt. Nicht umsonst experimentiert man bei Origin bereits mit 3-D-Brille und Da-

tenhandschuh. Vorher wird's aber noch eine etwas konventionellere Fortsetzung der *Underworld*-Reihe geben: Teil 2 der Untergrundabenteur erscheint noch in diesem Frühjahr.

Nicht ganz so innovativ, aber in gleich hohen Wertungsgefilden bewegen sich Sir Tech's Edelrollenspiel *Crusa*ders of the Dark Savant von D.W. Bradley und



LucasArts' Indiana Jones 4 and the Fate of Atlantis von Designer Hal Barwood. Beide Programme werden wir in der entsprechenden Kategorie noch näher würdigen.





Der Meister hat's mal wieder gezeigt: Mit dem Jump'n'Run-Knüller Fire & Ice katapultierten sich Kultprogrammierer Andrew Braybrook und sein Graftgold-Team erneut an die Spitze der Spiele-Hitlisten. Mit einem niedlichen Kojoten und seinem kleinen Begleiter wetz-



## Action & Geschicklichkeit Fire & Ice

te der begeisterte Spieler durch umfangreiche, abwechslungsreiche und grafisch famo-

se Welten. Neben der technischen Seite beeindruckten ein großes Extrawaffenangebot, die famose Steuerung und wunderbar witzige Gegner.

Fast ebenso erfolgreich und innovativ:
Factor 5's Abschiedsgeschenk an die Amiga-Fans - B.C. Kid. Die Umsetzung des tollen Jump'n'Runs, das ursprünglich von Hudson Soft für Japans Edel-

Konsole PC-Engine erschien, ist vollends gelungen und wurde grafisch und musikalisch sogar noch etwas aufgepäppelt. Core Designs beeindruckendes *Wolfchild* rangiert auf Platz 3.

Neben den drei absoluten Favoriten gab's für den Action-





Freund 1992 eine wahre Flut an Spielen. Besonders Amiga-Besitzer erfreuten sich an furiosen Ballerspielen, wie Project X oder Apidya, und an tollen Jump'n'Runs, wie Parasol Stars, Leander oder Magic Pockets. 1992 war jedoch auch ein Jahr für actionfreudige PC-Besitzer. Endlich gibt's für MS-DOS-Rechner klassische Jump'n'Runs. First Samurai, Magic Pockets, Gods und Risky Woods sind gute Beispiele.

#### Sport- und Rennspiele Links 386 Pro

Mit Abstand auf Rang 1: Access' Golfer-Orgie Links 386 Pro. Mit einem Höchstmaß an Professionalität und wunderschöner Super-VGA-Grafik eroberte High-End-Prodas gramm nicht nur die Herzen der Golf-Fans. Ob der penible Statistikteil, die Vielfalt an Schlagtechniken oder die perfekte Steuerung: Links 386 Pro ersetzt

den Golfplatz fast gänzlich lediglich die frische Luft fehlt.



Grand Prix mit Wertungen von über 80% erfolgreich auf.

#### Strategie **History Line 1914-1918**

Blue Bytes Strategiehammer History Line 1914-1918 hat's geschafft: Mit einer für Strategiespiele Maßstäbe setzenden Präsentation, mit knackigen Computergegnern, tollen Szenarien und einem fundierten geschichtlichen Hintergrund gehört der Battle-Isle-Sprößling zum Besten, was einem Pixeltaktiker heute noch wi-

derfahren kann. Ob's der geniale Zwei-Spieler-Modus ist, die



riesige Auswahl an Waffensystemen oder der von Blue Byte penibel recherchierte Hintergrund - History Line 1914-1918 gebürt in jeder Spiele-sammlung ein Extrastellplatz.

Auf den Plätzen: Dan Bunten's überzeugendes Global Conquest, das grafisch eher



Stop

usuh

g

S

fo SVNh lo

pGü

K

s

fre

ne

schlicht ausfällt, spielerisch allerdings um so mehr begeisterte und Koei's Unchartet eine überzeugende



Mischung aus Strategie-, Handels- und Adventure-Elementen, in der Schätze gehoben, Prinzessinnen befreit und fiese Piraten zu den Fischen ge-schickt werden. Beides Titel, die bis zur letzten Minute motivieren und lange Zeit an den

Computer fesseln.
Die Aufzählung guter Strategie-Spiele könnte getrost weitergeführt werden, denn das Strategie-Genre entwickelte sich im letzten Jahr zum qualitativ ergiebigsten. Ob Singletons Ashes of Empire oder Maxis' Robosports - beide Spiele sprangen locker über die 80-Prozent-Marke. Die Mehrzahl siedelte sich immerhin knapp darunter an: Perfect General mit 77%, Burning Steel mit 77% oder Air Support mit 78%.

#### Präsentation **Indiana Jones**

Wenn schon der Nachschub an unverbrauchten Spielideen immer spärlicher fließt, so übertreffen sich die Programme wenigstens in spektakulären Sound- und Farb-Orgien. Leider verbirgt sich hinter den meisten Multimedia-Boliden nur ein blaßgrauer Ideenzwerg. Daß es auch anders geht, beweisen zwei alte Hasen des Abenteuergenres. Den ersten Preis in der Kategorie Präsentation erspielt sich Indiana Jones and the Fate of Atlantis. Dieses Adventure aus den LucasArts Spielelabors kann locker mit großen Filmvorbildern mithalten. John Williams' Soundtrack wird mit Roland oder Soundblaster zum wohligen Ohrenschmaus, in den geschickt "geschnittenen" Grafik-Tableaus macht das

Ein zweites, kaum weniger beeindruckendes Kunstwerk, liefert Sierra mit dem sechsten Teil der unendlichen King's-

Stöbern und Rätseln mit Indy

einen Heidenspaß.



Quest-Saga. Hier sorgten besonders Vor- und Nachspann für allgemeines Staunen in der Redaktion. Kein Wunder, daß bei soviel Professionalität auch der dritte Preis an Sierra und ihr Quest for Glory 3 geht.

Während King's Quest auf Märchenlandgrafik à la Alice im Wunderland setzt, werden im dritten Teil der Heldenreihe alte Tarzan- und Abenteuerfil-

#### Genre-Mix

Warum wird Ultima Underworld zum Spiel des Jahres gewählt und ist nicht gleichzeitig Sieger in der Sparte Rollenspiel?", werden sich viele von Euch fragen. Die Antwort ist nicht geleichzeitig Sieger in der Viele von Euch fragen. Die Antwort für zukünftige Testkategorien, denn Ultima Underworld ist ein klassisches Beispiel für den Genre-Mix und gleichzeitig Indikator für einen neuen Trend. Durch die extravagante Mischung der Aufgaben (Geschicklichkeit, Rollenspiel, Adventure) setzt sich Origin's Dungeon-Krabbler souverän an die Spitze der innovativen Produkte. Asketische Rollenspiel-Freaks und Hüter der reinen Fantasy-Lehre werden dagegen mit dem gradlinigeren Wizardry 7 zufriedener sein. Deshalb hier die Krone für den Rollenspiel-Thron.

Immer mehr Spiele verbinden unterschiedliche Spielelemente zu einer neuen Form. Ist zum Beispiel Wing Commander nun eine Simulation oder ein furioses Ballerspiel? Wo ordnet man die Action-Spielchen von Indy 4 ein, wo die Hüpfund Spring-Sequenzen aus *Underworld*? Je aufwendiger die einzelnen Programme, desto unklarer die Genre-Grenzen. Deshalb ordnen wir in diesem Jahr die Gewinner zum letzten Mal nach den klassischen Kategorien und deshalb ist Ultima Underworld zwar Spiel des Jahres, aber nicht Sieger unter den Rollenspielen.



Zwei weiterere Renner auf unseren Monitoren: Gremlins Vorzeige-Raser Lotus 3 und Sensible Softwares State-of-



the-Art-Fußball Sensible Soccer - beides für Commodores Amiga. Während der rote Flitzer mit einem ausgekochten Editor und wunderschönen Strecken glänzt, bieten Sensible Softwares Kicker dem Fan eine durchdachte Steuerung und witzige Animationen der höchstens fünf Pixel großen Spieler.

Sieht man das Sportspielgenre im Ganzen, hat sich trotz der olympischen Spiele in Barcelona und Alberville sehr wenig ereignet. Lediglich die größeren Softwarehäuser wagten sich an klassische "Disziplinen-Sampler", und das mit eher mäßigem Erfolg. Psygnosis' Carl Lewis Challenge war mit nur fünf Disziplinen viel zu klein, während Oceans The Games '92 zu den schlechtesten Sportspielen aller Zeiten gehört. Lediglich die "exotischen" Sportarten konnten überzeugen. So spielten John Madden Football, Jimmy White's Whirlwind Snooker oder Geoff Crammonds Formula 1

118

## Rollenspiel Crusaders of the Dark

An diesem Spiel kommt kein ernsthafter Rollenspieler vorbei. David Bradley's siebter ardry-Teil schlägt in Story, Puzzlehärte und Atmosphäre die Mitbewerber des vergangenen Jahres souverän aus dem Rennen. Bis die astrale Welt wieder in Ordnung ist und alle bei ihren Monster Ahnen ruhen, vergehen mindestens 250 reine





Spielstunden. Eure Helden toben quer über einen ganzen Planeten, sind mit Schiffen und fliegenden Untertassen unterwegs, prügeln sich mit Sauriern und Kampfrobotern und lösen ganz nebenbei die härtesten Rätsel, die uns je in Computerrollenspiel begegnet sind. Wer die Originalversion spielen möchte, sollte deshalb über gute bis sehr gute Englischkenntnisse verfügen. Der Rest wartet lieber auf die deutsche Version, die noch in diesem Frühjahr erscheinen soll.

Etwas unkonventioneller und nicht ganz so klassisch hart, folgt Ultima Underworlds - The Stygian Abyss auf Platz zwei. Wobei in der Redaktion die Meinungen auseinandergehen, ob Underworld problemlos in die Kategorie Rollenspiel paßt oder Action- und Geschicklichkeitselemente überwiegen (siehe auch Kasten "Genre-Mix"). Rollenspieloldie SSI darf sich über den dritten Platz freuen. Mit



Pools of Darkness gelang der kalifornischen Firma ein frisch fröhlicher Abschluß des Thyranthraxus-Zyklus.

Auffallend ist eine allgemeine Qualitätsteigerung im Genre. Die Fans konnten im vergangenen Jahr aus dem Vollen schöpfen. Technisch beeindruckende Programme wie Westwoods Eye of the Beholder 2 oder Origins Ultima 7 waren ebenso im Angebot, wie Thalions atmosphärisch hervorragendes Amberstar oder das ungewöhnliche Shadowlands von Krisalis.

## Adventure Indiana Jones 4

"Kommt's für den Amiga oder kommt's nicht", war wohl im vergangenen Jahr die am häufigsten gestellte Frage in Adventure-Kreisen. Es kommt. Indiana Jones and the Fate of Atlantis wird auch auf dem Commodore-Rechner für Oscar-verdächtigen Abenteuerspaß sorgen. Das zweite Indy-Abenteuer aus dem Hause

LucasArts ist kein Spiel zum Film, sondern bietet eine eigenständige Story aus der Feder des Hollywood-Autors Hal Barwood. Indys Suche nach dem sagenhaften Atlantis führt uns quer über den ganzen Globus. Dr. Jones muß auch im Computerspiel nicht auf vollbusige Pixel-Begleitung verzichten: Ihr dürft



wahlweise alleine oder mit Forscherkollegin Sophia (Vorsicht, Haare auf den Zähnen!) auf Entdeckungstour gehen.

Der zweite erfrischende Neuzugang im ansonsten arg stagnierenden Abenteuerzirkel ist Soloheld Brandon aus Virgins Computerspiel *Legend of Kyrandia*. Programmierteam



Westwood, bereits durch die ersten beiden Teile der Beholder-Serie einschlägig bekannt, lieferte ein sauberes Adventure-Debüt, das durch einfachste Steuerung und fröhlich-bunte Grafik überzeugen kann. Platz drei der Adventure-Charts teilen sich Sherlock Holmes und



Dr. Watson in Electronic Arts' gleichnamigem Krimiprogramm. Zwischem Londoner Nebel und kernigen Inspektoren von Scotland Yard läßt sich's vortrefflich Spürhund spielen.

Von diesen wenigen Ausnahmen abgesehen, bewarb sich viel Mittelmaß um die Gunst des Spielers. Vielleicht kann im kommenden Jahr die CD-ROM-Technologie mit ihrem enormen Speicherangebot und den überragenden Soundfähigkeiten für die dringend nötige Frischzellenkur sorgen.

## Simulation Aces of the Pacific



Wenig Innovatives galt es im vergangenen Jahr für die Simulationsspieler zu melden. Das Genre stagniert auf einem relativ hohen technischen Level, unverbrauchte Spielideen muß man mit der Lupe suchen. Die höchste Fliegermedaille vergeben wir an Dynamix, die nach dem Überraschungserfolg Red Baron mit Aces of the Pacific wieder überzeugen konnten. Beide Programme verbinden opulente Einstellmöglichkeiten mit fundiert recherchiertem Hintergrundwissen. Besonders Piloten, die auch ohne große Vorkenntnisse gleich voll in das Geschehen einsteigen wollen, werden sich über japanische Zero's und Oscar's freuen. Wer auf Seiten des Rechts steht, fliegt natürlich eine amerikanische Maschine - die Auswahl ist groß.

Eine zweites ungewöhnliches Programm ging noch kurz vor Wertungsschluß über die Ziellinie. Wie der Genresieger setzt auch Microprose Dickschiff-Simulator Task Force 1942 auf das Weltkrieg-2-Pacific-Szenario. Die Bronzemedaille verge-



ben wir an den Edelflieger F-15 III, ebenfalls von Micropro-



## **Videospiele**

## Super Nintendo Super Mario Kart

Bowser grinst, Toadstool lockt und Donkey Kong Junior verputzt mit einem breiten Grinsen die letzte Banane: Bei Super Mario Kart bleibt kein Auge trocken, kein Spieler auf dem Hocker und kein Lacher in der Kehle stecken. Das bislang beste Rennspiel für Nintendos Super NES dreht sich um den weltbekannten Jump'n'Run-Helden Mario. Mit der gesamten Familie inklusive Feindschaft rast unser Held mit einem kleinen Kart-Wägel-



chen durch etliche Strecken. Ausgefeiltes Spieldesign, innovative Extras und witzig-rasante Grafik lassen das Modul täglich im Schacht verschwinden: ein Genuß von der ersten bis zur letzten Minute. Super-NES-Besitzer finden bis heute nichts besseres im Laden.



Auf den Plätzen drängen sich fast ebenso erfolgreiche Module: Konamis Ballerparodie *Parodius* schnitt mit stattlichen 90% ab, Capcoms State-

of-the-Art-Prügelei Street Fighter 2 mit satten 89%. Beide Spiele entzücken mit erstklassiger Grafik und famoser Spielbarkeit. Technisch stoßen beide Module in Dimensionen vor, die dem Super NES nie angedacht wurden: In Parodius tummeln sich Unmengen von Sprites und riesengroße Obermotze, in Street Fighter 2

finden wir derer nur zwei. Diese sind jedoch so groß und wunderbar animiert, daß den Kämpfern des öfteren der Atem wegbleibt. In ihren Genres gehören die beiden famosen Arcade-Umstzungen zum besten, was es auf Konsolen je zu sehen gab.

## Mega Drive NHLPA Hockey '93



Electronic Arts läßt sich nicht zweimal bitten: Nach dem 91er Senkrechtstarter EA Hockey hob der amerikanische Softwaregigant erst vor kurz-

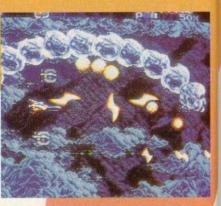
em das Revival aus den Tiefen der Entwicklungslabors. Im überragenden Nachfolger jagt Ihr in gewohnter EA-Hockey-Manier dem Puck hinterher und prügelt Euch gekonnten S mit Stockschlägen durch die gegnerischen Verteidiger. Hinter der Bande hat sich allerdings allerhand getan: Ein

ausführlicher Statistikteil, verschiedene Spielereigenschaften und ein stark verbesserter Torwart machen den Nachfolger noch eine Idee besser als das Original.

Knapp dahinter: Techno Softs Ballerorgie Thunder Force 4. Technisch am oberen Ende der Leistungsfähigkeit des Mega Drives, beschert uns Techno Soft einen spielerischen Glanzhappen. Riesige Obermotze, grafisch eindrucks-

volle Unterwasserwelten und ein mitreißender Metal-Soundtrack machen *Thunder Force 4* zum seit langem besten Ballerspiel für Segas 16-Bit-Konsole. Selbst verwöhnte Super-NES-Ballerfreaks bekommen angesichts technischer und spielerischer Kompetenz große Augen.

Auch Sega selbst darf aufs Treppchen: Mit Wonderboy 5 gelang dem Videospielriesen der große Wurf im Action-Adventure-Genre. Knackige



Rätsel und eine unvergleichliche Atmosphäre knoten Euch ans Pad.

#### Ihr habt die Wahl

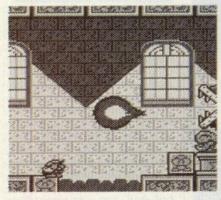
Die Redaktionen von POWER PLAY und VIDEO GAMES haben ihre Stimmen abgegeben, jetzt seid Ihr an der Reihe. Wir möchten wissen, was Ihr in den letzten zwölf Monaten am liebsten in den Diskettenschacht geschoben habt – mit welchen Spielchen Ihr die vergangenen 365 Tage und Nächte verbracht habt. Darum schickt uns eine Karte und verratet uns Euer Lieblingsspiel. Damit Ihr Euch die Mühe nicht umsonst macht, verlosen wir unter den Einsendern 10 Computerspiele. Vergeßt deshalb Euer Wunschspiel und System nicht. Das fertige Kärtchen schickt bitte an folgende Adresse:

#### Verlag Markt & Technik AG Redaktion POWER PLAY

Stichwort: Spiel des Jahres Hans-Pinsel-Str. 2 8013 Haar bei München

Der Einsendeschluß ist der 20. Februar 1993. Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen.

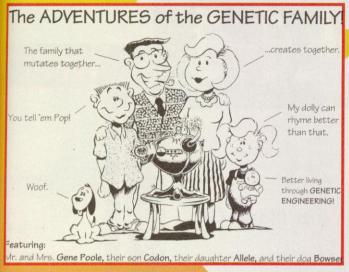
## Handhelds Super Mario Land 2



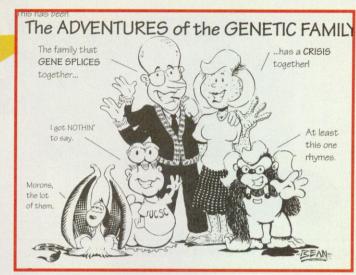
Der Preis für das beste Handheld-Spiel 1992 geht dieses Jahr erneut an ein Modul für Nintendos Game Boy. Mit Super Mario Land 2 gelang es Nintendo, den Game-Boy-Klassiker um einiges zu übertreffen. Im zweiten Teil des Kultspiels wandern wir über eine Oberwelt zu den verschiedenen Levels, die nicht nur quantitativ, sondern auch Sachen Abwechslung den Vorgänger in den Schatten stellen. So agiert Mario nicht nur

unter Wasser, sondern auch mit einem Raumanzug bewaffnet im luftleeren Raum. Ein würdiger Nachfolger und zugleich das beste Handheld-Spiel des letzten Jahres.

Rang 2 geht an Konamis Ballerorgie Parodius, letztes Jahr in Deutschland offiziell erschien. Trotz eines gegenüber dem Original etwas veränderten Leveldesigns, hat der Shoot'em-Up-Klamauk nicht an Reiz verloren. Konamis Ideen-Feuerwerk gebürt in jeder Modulsammlung ein Sonderplatz. Kurz dahin- ter tummelt sich Segas Hausheld Wonderboy. In Wonderboy 3: Dragon's Trap be steht der putzige Abenteurer ein Action-Adventure, das sich gewaschen hat. Feine Puzzles, flotte Action und tolle Levels motivieren den Game-Gear-Besitzer wochenlang.



Hier seht Ihr die Sim-Life-Familie vor...



...und nach ihren genetischen Experimenten

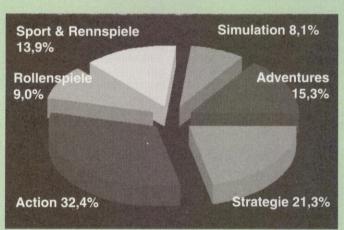
Das schlechteste Spiel 1992 ist zweifellos Flair's Winter Supersports '92 - ein verkapptes Basic-Programm und dazu noch sehr, sehr, sehr langweilig. Kurz dahinter: Ekel-Krimi Crime City, das bislang übelste Adventure des 20. Jahrhunderts.

Die beste Verpackung 1992 stammt von der amerikanischen Softwareschmiede Cyberdreams. Ihr Einstandsprodukt *Darkseed* schmückt nicht nur eine H.R.Giger-Malerei, sondern fällt besonders im Design positiv aus dem Rahmen. Wir wollen mehr davon.

Das beste Handbuch 1992 kommt von Maxis. Zu ihrem Superhit Sim Life gibt's eines der schönsten, lustigsten und gelehrigsten Hand-

#### Rest der Welt

bücher, die jemals gedruckt wurden. Wer sich einmal durch Maxis' Meisterwerk gepflügt hat, sieht die Umwelt mit anderen Augen. Wir sind mittlerweile Hobby-Genetiker.



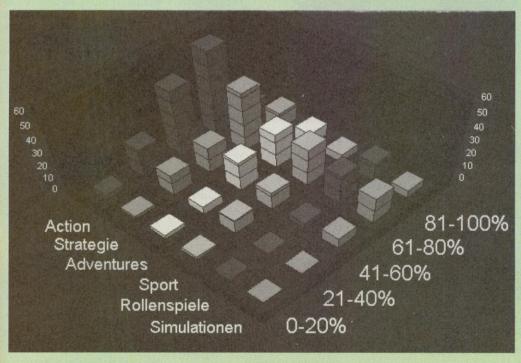
Das beste Programmierteam 1992 ist zweifellos die Crew um Paul Neurath und Doug Church: Blue Sky Productions. Mit ihrem "Spiel des Jahres" *Ultima Underworlds* revolutionierten sie die Rollenspiel und Action-Adventure-Welt - eine innovative Meisterleistung.

Für welches Spiel schaufelten wir den meisten Platz von unserer Festplatte? Keine Frage. Der Preis des "Festplattenkillers '92" geht an Electronic Arts Sherlock Holmes, der mit satten 32 MByte unsere Festplatten stopfte.



Welches Amiga-Spiel brauchte die meisten Disketten? Monkey Island 2 war's. Die Hatz nach den vier Kartenteilen wurde auf elf Disketten gebannt - ohne Festplatte kam man flugs in die Wechseljahre.

Das kopiersicherste Spiel 1992 ist Ubi Soft's B.A.T. 2. Doppelt hält besser: Neben der handelsüblichen Handbuchabfrage mußte als Hardwarekopierschutz die mitgelieferte Mini-Soundkarte an den Parallelport angedockt werden. Wer den Rechner gut versteckt (z.B. unter dem Tisch) hatte und seinen Drucker ständig benutzen mußte, wurde vor jedem erneuten Spielstart zum Verrenkungs-Artisten.







Der Mega-Drive mit CD-Laufwerk im Verbund

## Laser Age

er weil der Computersoftware-Nachschub auf und für CD-ROM langsam aber sicher ins Rollen kommt, führt CD-Soft für Konsolen in deutschen Landen ein Mauerblümchendasein. In Japan sieht die digitale Welt anders aus: Mehr als die Hälfte aller verkauften fernöstlichen Konsolenspiele wandert in Compact-Disk-Format über den Ladentisch. Vorreiter Sachen Spiele-Silberling ist die PC-Engine. Der größte Teil aller neuen Programme die für NECs Spielemaschine erscheinen, kommen auf CD in den Handel. Mit gleichen Ambitionen versuchte Sega ihr CD-Laufwerk fürs Mega-Drive an den Mann zu bringen. Jetzt hat das Mega-CD die ersten Anfangshürden übersprungen und dreht langsam auf. Ein Grund mehr, uns in dieser Laser Age intensiver mit dem Mega-CD zu beschäftigen. Extra für diesen Artikel warben wir den führenden Mega-CD-Experten Ingo Zaborowski von unserer Schwesterzeitschrift Video Games kurzfristig ab.

Ingo ist ein Mega-CD-Fan der ersten Stunde. Schnippelte er doch schon die allerersten Zeitungsmeldungen über das Gerät aus und dekorierte mit frühen Design-Scribbels der Traummaschine die Zimmerwände. Kaum war das digitale Objekt der Begierde in Japan zu haben, setzte Ingo alle Hebel in Bewegung um an eines der ersten Mega-CDs zu kommen. Deutsche Importeure wurden Tag und Nacht



gelöchert, Telefonate geführt und Faxe verschickt. Mit



Nach dem Einschalten werdet Ihr durch dieses CD-Player-Menü überrascht

Erfolg: Ingo war bald stolzer Besitzer eines der ersten Mega-CD-Laufwerke, die es via Import in Deutschland zu kaufen gab. cd/mh

#### Das Mega-CD

Als die Marktanteile Segas nach dem Verkaufsstart des Super Famicoms immer weiter sanken, überraschte man die Spielewelt mit der Ankündigung eines CD-ROMs. Im Spätsommer 1991 wurde das CD-Laufwerk erstmals der Öffentlichkeit vorgestellt. Wilde Gerüchte kursierten über die zusätzlichen Hardwarefähigkeiten: Man munkelte über einen superschnellen Zusatzprozessor, 3-D- und Automatensoundchip. Durch technische Probleme verzögerte sich der Verkaufsstart um Monate, bis das Mega-CD Mitte Dezember erstmals für etwa 700 Mark in Japan ausgeliefert wurde. Leider wurde deutlich,

das im Gerät zwar ein neuer

Soundchip und ein mit 12,5

Gehäuse gebannt.

Das Mega-CD wird über eine Steckverbindung mit dem Erweiterungsport des Mega-Drive angeschlossen. In der Hardware ist ein Betriebssystem mit allen Segnungen

eines modernen CD-Players eingebaut. Leider ist ein Audiobetrieb ohne Anschluß an die Konsole nicht möglich. Die im karaokeverliebten Japan sehr beliebten Grafik-CDs(CDG) können neben herkömmlichen Audio- und Spiele-CDs ebenfalls abgespielt werden. Der Elektronikgigant JVC brachte im Sommer '92 das Wondermega heraus, bei dem CD-Rom und Konsole unter einer Haube gepackt wurden. Das ca. 1200 Mark teure Gerät bietet zusätzliche MIDI-Audioanschlüsse.



Mit dem Helikopter durch New York

MHz getakteter 68000er die Konsole unterstützten, aber spezielle Custom-Chips für 3-D-Effekte, größere Sprites oder mehr Farben sucht man vergeblich. Damit geriet das Mega-CD schon zum Start ins Hintertreffen. Trotzdem waren 3D-Effekte durch den schnellen Zweitprozessor möglich. Ladezeiten sollte mit einem 6-MBit-Zwischenspeicher, der während des Spiels ständig neue Daten nachlädt, vorgebeugt werden. Auch eine Batterie für Speicherungen von Spieldaten wurde unter das





Keine Simulation sondern ein knackiges Ballerspiel für das Mega-CD-Laufwerk

#### Viel Grafik fürs Geld: Das Mega-CD im Spielerausch

Nur zwei Titel waren anfangs erhältlich, die aber nicht(!) von Sega, sondern vom unbekannten Fremdhersteller Wolfteam stammten. Die Qualität der ersten Spiele war eine Katastrophe: Heavy Nova gehörte spielerisch und technisch zu den schwächsten Mega-Drive-Spielen. Kümmerliche Roboterzweikämpfe vor blassen Grafiken langweilten die Spieler. Das zweite Spiel Sol Feace bot zwei schöne Intros. Die Horizontal-Ballerei

BUILDIA 100000

war schnell und nutzte Rotatioseffekte, schreckte aber die Käufer durch Flacker- und Ruckelorgien ab. Auch die von CD eingespielte Musik konnte da nichts mehr retten. Das Jump'n'Run Earnest Evans wurde ebenfalls von Wolfteam veröffentlicht. Beim Spiel um den peitschenschwingenden Indiana-Jones-Verschnitt begeisterten Musik und animierte Szenen zwischen den Levels. Der erfolgreiche Spieler wurde mit einer 10minütigen Endsequenz beglückt. Leider hatten die Programmierer mehr ein Demoprogramm als ein Spiel gestaltet. Das Helden-Sprite wurde nicht animiert, sondern alle Körperteile rotierten. Schöne 3-D-Effekte und parallaxes Multiebenen-Scrolling konten über spielerische Schwächen nicht hinwegtäuschen.

Im Juni 92, also 7 Monate nach Einführung, kam das erste offizielle Sega-Spiel. Lunar wurde aber nicht bei Sega, sondern bei Game Arts produziert. Lunar war Beginn einer Vielzahl von Rollenspielen mit japanischen Texten. Durch die riesigen Welten wurde zwar der Speicherplatz einer CD genutzt, aber die speziellen Möglichkeiten der



Prince of Persia wurde unköniglich in Szene gesetzt

Hardware schlummerten weiterhin in den Halbleitern. Die bekanntesten und auch nach Deutschland importierten Rollenspiele sind Wolfteam's Aisle Lord und Exile von Renovation.

Typisch für die Veröffentlichungspolitik waren Dutzende von Ankündigungen, deren Termine regelmäßig platzten. Bis heute gibt's von Sega keine weiteren Spiele. Im September veröffentlichte JVC mit Verspätung zwei Titel, die zur Einführung des Wondermega versprochen waren. Mit der Umsetzung des Klassikers Prince of Persia wurden die Käufer ein weiteres Mal enttäuscht. Schwache Grafiken und nachlässige Animationen sogten, neben schlechter Steuerung und unnötigen Ladezeiten, für Ärger bei Mega-CD-Besitzern. Wonderdog ist der erste Titel, der nicht von einer japanischen Spieleschmiede gestaltet wurde. Die englischen Core-Design-Programmierer schufen mit dem niedlichen Jump'n'Run den ersten Höhepunkt der MEGA-CD-Geschichte. Durch schöne Animationen, witzige Gegner

und viele Geheim- und Bonuslevel sorgte der Wunderhund für ernste Konkurrenz für Segas Sonic. Die Highlights sind die über 20 Musiken von Martin Iveson, die eine breite Palette von Jazz. Funk und Pop abdecken. Zeitgleich meldeten sich Wolfteam mit der Umsetzung des Laserdisc-Automaten Cobra Command Thunderstorm FX zurück. überraschte mit einer Revolution im Heimbereich: Die Levels des Hubschrauberballerspiels bestehen aus minutenlangen Zeichentrickanimationen. Nur MG-Feuer und Raketen wurden als Sprites dargestellt, auf Scrolling wurde vollkommen verzichtet. Die spektakuläre Soundkulisse mit tollen Explosionseffekten und Kopilotenstimme wurde von mehreren Studios dem Thema auf den Leib geschneidert. Das simple Spielprinzip ist Laserdisctypisch: Entweder wird der Gegner abgeschossen, oder das Spiel ist beendet.

Trotz der mangelnden Interaktivität kann Thunderstorm FX begeistern, da es neue Wege in der Videospielewelt aufzeigt. iz



Soldeace: Außer Intro nichts gewesen.

Cit



#### Mega-Drive-Spiele im Überblick

Spiel	Hersteller	Genre	Wertung
Heavy Nova	Wolfteam	Action	Hilfe
Sol-Feace	Wolfteam	Action	Geht so
Earnest Evans	Wolfteam	Geschicklichkeit	Geht so
Exile	Renovation	Rollenspiel	Geht so
Lunar	JVC/Victor	Geschicklichkeit	Gut
Prince of Persia	JVC/Victor	Geschicklichkeit	Geht so
Wonderdog	JVC/Victor	Geschicklichkeit	Gut
Thunderstorm FX	Wolfteam	Action	Super
Time Gal	Wolfteam	Geschicklickeit	Gut
Dennin Aleste	Compile	Action	Gut
Aisle Lord	Wolteam	Rollenspiel	Geht so

#### Zukunft

Mit dem Start des Mega-CDs in den USA kommt der Spielenachschub endlich in Schwung: Umsetzungen von Computerhits wie Monkey Island oder Sierra-Adventures sind geplant. In Japan meldet sich auch Capcom mit einer CD-Version von Final Fight und Compile setzt seine erfolgreiche Aleste-Serie auf Silberlingen fort. Wolfteam hat ein weiteres Zeichentrickspiel in der Entwicklung: Time Gal entführt in prähistorische Zeiten und Abenteuer mit Dinosauriern. Neben herkömmlichen Pixelabenteuern wie Hook und Sonic 2 geht die Entwicklung zu interaktiven Realfilmenspielen: Night Trap soll den Spieler auf zwei CDs über 100 Minuten in ein Geiselbefreiungsdrama entführen. Sewer Shark macht den Joypad-Akrobaten zum Weltraumpiloten, der durch Realfilmtunnel flitzt und

ie inflationäre Spielewut um den ehrwürdigen Sherlock-Holmes reißt nicht ab: Die amerikani-CDschen Produzenten Icom werfen weitere drei Fälle in die kriminalistische Waagschale. Übrigens läßt sich Branchenriese Electronic Arts mit der CD-ROM-Version ihres Sherlock Holmes noch etwas Zeit. Um trotzdem mit einem Holmes-CD-Produkt auf dem Markt vertreten zu sein, kaufte man Icom kurzerhand auf. Außer dem Inhalt der drei Fälle

animierte Gegner aus dem Weg räumt. Verfeinert werden diese CDs durch eingespielte Filmsequenzen. Mit dem Deutschlandstart des MEGA-CDs kann frühestens im April 1993 gerechnet werden.

Drei neue



## **Never ending**



#### **Sherlock Holmes Consulting Detective**

kam nichts umwerfendes dazu. Wie schon im ersten Spiel begnügt sich Sherlock Holmes damit, seine kriminalistischen Schnüffeleien in einem kleinen Bildschirmfenster auszuleben.

Verschiedene Symbole erleichtern das Detektivleben. Im Notizblock finden sich immer noch die Namen und Adressen verdächtiger Subjekte. Hinter dem Zeitungssymbol verstecken sich die gesammelten Ausgaben der Times. In Holmes Karteikasten ist anscheinend die komplette Verbrecherkartei Londons gehortet und die hilfreichen Straßenjungen unterstützen Euch wie schon im ersten Teil. Zu guter Letzt bleibt Gerichtshammer, der eine handfeste Beweislage zu Ungunsten des Angeklagten vorraussetzt. Die drei neuen Fälle bringen auch den härtesten Holmes-Verfechter in Bredouille. Denn statt einem

gehaltvollen Krimistück, bietet die neuste CD Holmes häppchenweise. Die drei unterschiedlichen Fälle sind weder spannend noch vergnüglich. Ging es im ersten Teil noch handfest zur Sache, wird Holmes als Consulting Detective für banalere und dank niedrigstem Schwierigkeitsgrad mäßig interessanten Angelegenheiten auf die Jagd ge-schickt: Bilderklau, Löwenkollaps und ein toter Munitionshändler sind die Themen. Wie im ersten Teil sind gute Englischkenntnisse Pflicht um auf des Meisters Spuren zu tingeln. Keine neuen Spielelemente, eine flache Story und die inzwischen satt gesehene Filmsequenzen von Sherlock Holmes Consulting Detective bekommt mir wie der zweite Aufguß eines ausgelutschten Teebeutels.

Wonderdog: Hübsch. niedlich. bunt und witzig

> Das Holmes-

den Macintosh zu haben.

Debakel ist

auch für

-4-4

Zirka-Preis: 120 Mark Testmuster: Mindscape

Genre: Adventure

Hersteller: Icom

MS-DOS

Grafik: 71%

Sound: 49%

Schwierigkeit: schwer Minimal: 286er, 640 KB, VGA, Soundblaster, Maus

Unterstützt: -Geplant für: Mac

#### Mattscheibe





**Battle Chess** darf auf PCs und Macintosh bestaunt



#### **Battle Chess Deluxe Edition**

chon auf

Tiger

Die Comic-Grafik läßt Fans erheben

Sarg frei

Strange **Deadfellows** 

n voller Länge darf sich das

neue Airwave Adventure

Murder makes strange Dead-

follows nennen. Die Computer-

Media ziehen derb vom Leder: Nick Steere findet einen Brief seines verstorbenen Onkels

Randolph Steere. Dies wäre nicht weiter verwunderlich,

wenn der Brief nicht nach dem Tod des geliebten Onkels

geschrieben wäre. In Anbe-

tracht des winkenden Erbes ist

die liebe Familie nicht gerade erfreut über Neuigkeiten aus

dem Jenseits. Mit bizarren englischen Humor fesselt die

Story bis zum wirklichen Ende.

Comic-Produzenten

Genre: Comic

MS-DOS

Grafik: 78%

Schwierigkeit: -

**Unterstützt: Maus** 

Geplant für: -

Hersteller: Tiga Media

Zirka-Preis: 100 Mark

Testmuster: Rushware

Minimal: 286er,640 KB, VGA

64%

Sound: 74%

Der interaktive Comic-Strip wird wie The Case of the cautions Condor bestaunt, per Mausklickt sucht Ihr neue Gesprächspartner und Räume aus. Für harte Comicfreaks besteht die Option Strange Deadfollows wie ein Film zu genießen; die Lösung bleibt offen. Für alle Freaks, denen Comics Spaß bringen, ist Strange Deadfollows eine

> Es wird gemeuchelt und gemordet: Der König versteckt eine Pistole im Ärmel.

cd

naheliegende Alter-

native.

dem Amiga gaben die Figuren auf den 64 Feldern ein guten Zug ab. Aus, fast blutrünstiger, Neugierde wie die einzelnen Spielfiguren sich denn nun gegenseitig kaltmachen, eröffneten selbst schwere Schach-

muffel die eine oder andere Partie. Auf PCs und MACs setzt eine aufgestockte Compact Disc Version neue Battle-Chess-Maßstäbe. Auf die PC-CD stecke Interplay gleich zwei Schachversionen: Zum ersten eine MPC-kompatible (Multimediastandard), die nur unter Windows läuft und eine DOS-taugliche Zweitversion. Um auch den Leberfleck am Hintern der Königin in Szene zu setzen, griff Interplay zur SVGA-Auflösung. Um dem Ganzen auch einen akustischen Pfiff zu geben, wurde die gesamte musikalische Untermalung auf die passende CD-Spur gequetscht. Als speicherträchtige Beigabe stellt sich Battle Chess selbst vor: In einem 25minütigen Intro plaudern einige Figuren locker von der Seele weg. Die Features

zur Standard-Battle-Chess-Version haben sich nicht geändert: Im 3-D-Mode schlurfen märchenhaft schöne Schachfiguren über das Brett. Geht es ums schlagen, darf man auf witzige Animationen gefaßt sein. Ist man des Zuschauens überdrüssig und möchte sich lieber aufs richtige Schachspielen beschränken, bleibt der 2-D-Mode. Verschiedene Schwierigkeitsgrade befriedigen auch gehobene Ansprüche. Einziges Manko des Schachzaubers: Spritzige Animationen und lebensechte Geräusche lassen das CD-ROM-Laufwerk ordentlich rödeln. Trotzdem ist die Compact-Disc-Version von Battle-Chess das technisch hochwertigste Schachprogramm, daß je auf einem PC zum Besten gegeben wurde.

Genre: Denkspiel Hersteller: Interplay Zirka-Preis: 120 Mark Testmuster: Bomico

MS-DOS

Grafik: 79% Sound: 76% Schwierigkeit: einstellbar Minimal: 386er, VGA, 2 MB

RAM

Unterstützt: Soundblaster, Roland, Adlib, Maus Geplant für: -



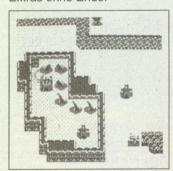
# Handheld Corner

#### **Game Boy**

Nintendos Kleinster kann auch in Zukunft auf ein reichhaltiges Softwareangebot zurückgreifen. An erster Stelle stehen dabei Umsetzungen von anderen Computer- oder Videospielsystemen. So wird in Kürze die Automatenumsetzung Rampart in die Läden trudeln. In heißen Kanonenschlachten setzt Ihr Euch mit dem Gegner auseinander und repariert nach jedem Spielzug Eure Burg mit Tetris-ähnlichen Steinen.

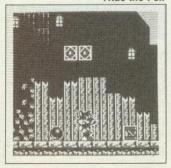
Titus the Fox wird ebenfalls vom Computer auf Nintendos Game Boy umgesetzt. In dem flinken Jump'n'Run setzt Ihr eventuelle Gegner (vom Baby bis zum Penner ist alles dabei) mit einem gekonnten Kistenwurf außer Gefecht. Niedliche Grafik, vielerlei Extras und kleine Rätsel sollen für genügend Abwechslung sorgen.

Accolade wartet dagegen mit einem neuen Shoot'em Up auf. In Starhawk schießt Ihr Euch in feinster Horizontal-Scroller-Manier durch etliche Levels und sammelt Extras ohne Ende.



Rampart

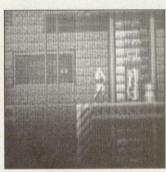
Titus the Fox



#### Game Gear

Game-Gear-Freunde und Fernost-Fanatiker dürfen hoffen: Game Gear Shinobi 2: The Silent Fury ist für Segas Handheld im Anmarsch. Neue Levels und ein Paßwortsystem sollen für noch kräftigere Motivation sorgen. Dabei dürft ihr Euch nun zwischen fünf verschiedenen Spielfiguren entscheiden: Vom Messerwerfer über den Schwertschwinger bis zum

Shuriken-Kämpfer ist alles dabei. Natürlich werden auch Extra-Sammler zu Genüge bedient.



GG Shinobi 2

# 1550 O MAXIES

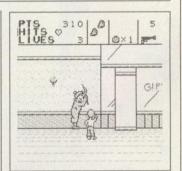
#### Mouse Trap Hotel

So wurde noch keine Maus vergewaltigt: Ihr geleitet ein "Mickey Mouse"-getuntes Nagetier durch die verkorksten Räumen eines Hotels. Schwanzwedelnd entschärft Ihr anstürmenden Unrat und Fallen, durch Hüpfer steigt Eure Maus ins Obergeschoß auf. Euer Punktekonto füllt sich durch Käsehappen. Die klimmpernde Musik raubt dem springfreudigen Tierchen den letzten Spaß.cd

Genre: Geschicklichkeit Hersteller: Imagineer Zirka-Preis: 80 Mark

#### **GAME BOY 24%**

Grafik: 49% Sound: 34% Schwierigkeit: mittel



#### **Home Alone 2**

Kevin McAllister ist die Pest. Pünktlich zum Start des Film-Sequels treibt er auch im Game-Boy-New-York sein Unwesen. Ihr lauft mit Klein-Kevin recht unmotiviert von links nach rechts durch die große Stadt und sammelt dabei Obst und Kreditkarten. Die Bösewichter werden mit der Spielzeugpistole kurzfristig außer Gefecht gesetzt oder übersprungen. Für Kevin-Fans noch mäßig reizvoll, Normalspieler wird das ausgeleierte Spielprinzip schnell langweilen.

Genre: Geschicklichkeit Hersteller: THQ Zirka-Preis: 70 Mark

#### **GAME BOY 40%**

Grafik: 54% Sound: 43% Schwierigkeit: mittel



#### **Looney Tunes**

Die Warner-Bros.-Cartoon-Serie um Bugs Bunny und Konsorten gehört ohne Zweifel zu den witzigsten TV-Comics unserer Zeit. In Sunsofts neuestem Game-Boy-Modul treiben gleich sieben Helden der Cartoon-Reihe ihr Unwesen. Während Ihr im ersten Level mit Duffy Duck durch eine von links nach rechts scrollende Ober- und Unterwasserwelt hetzt, steuert Ihr im zweiten Abschnitt das Küken Tweety auf der High-Speed-Flucht vor Miesekater Sylvester. Danach ballert Ihr Euch mit Porky durch ein rasantes Shoot'em Up, klettert mit Taz durch ein Höhlenlabyrinth und besucht mit der Weltrekordmaus Speedy Gonzales eine Atzteken-Pyramide. In den letzten beiden Levels jagt Ihr dem Roadrunner Wily E. Coyote einen Schrecken nach dem anderen ein und sucht mit Bugs Bunny nach seiner verlorenen Möhre.

Looney Tunes begeistert vor allem mit dem abwechslungsreichen Spielgeschehen. Jeder Held hat sein eigenens "Spiel" mit eigenem Spielprinzip, frischen Feinden und Extras. Zudem entpuppt sich die Steuerung als korrekt und die Grafik als wunderschön. Die Musikstücke klingen ähnlich abgefahren wie die Originale. Ein tolles Spiel mit viel Witz, Charme und Finesse. kn



Genre: Geschicklichkeit Hersteller: Sunsoft Zirka-Preis: 70 Mark

#### GAME BOY 79%

Grafik: 74% Sound: 70% Schwierigkeit: mittel





Das Power Play-Abo bringt

Dir jeden Monat:

Die aktuellsten und heißesten

Computer- und Videospiele:

Getestet und gnadenlos beurteilt!



Die neueste Spiele-Soft- und Hardware:

Gründlich und absolut objektiv geprüft!

Die stärksten Tips&Tricks

für die schwierigsten Spiele:

Profimäßig und super clever!

Die Baseballmütze geschenkt!



Diese starke Baseball-Mütze gehört Dir,

wenn Du Dir Dein Abo holst.

Worauf wartest Du noch?



#### Rocky and Bullwinkle

Hinter dem Titel *The Adventures of Rocky and Bullwinkle and Friends* verbirgt sich das neuste Machwerk von THQ. Als Elch Bullwinkle müßt Ihr durch die von rechts nach links scrollende Stadt "Frostbite Falls" hüpfen. Die Grafik ist im Comicstil, die Steuerung träge, der Spielfluß zäh. Finger weg von diesem Langweiler. *js* 

Genre: Geschicklichkeit Hersteller: THQ Zirka-Preis: 70 Mark

**GAME BOY 37%** 

Grafik: 61% Sound: 52%

Schwierigkeit: schwer



#### J. League

Vier Spielvarianten erwarten den ambitionierten Fußballer: Ein Testmatch, das Spiel gegen den Link-Freund, das Turnier und die Liga. Das Spielfeld scrollt in alle Richtungen. Leider hat nur der Computer eine Übersicht der Mannschaftsaufstellung, Pässe des Spielers landen im Nirvana. J. League ist keinesfalls der erhoffte Fußballhit, der den Game Boy aus seiner Fußballmisere rettet.

Genre: Sportspiel Hersteller: IGS Zirka-Preis: 70 Mark

**GAME BOY 39%** 

Grafik: 57% Sound: 24%

Schwierigkeit: mittel



#### **Super Off Road**

Genauso schlampig wie die Game-Gear-Varinate wurde der Klassiker auf dem Game Boy umgesetzt. Auf einem Rundkurs rast Ihr gegen drei Gegner um Extras und Siegprämien. Dank einer schwammigen Steuerung fährt Eure Kiste in zufälligen Bahnen über den Parcours. Spätestens nach drei Kursen beißen wir vor Frust in den Game Boy. Trotz kontrastreicher Grafik eine schlimme Umsetzung.

Genre: Rennspiel Hersteller: Tradewest Zirka-Preis: 70 Mark

**GAME BOY 44%** 

Grafik: 58% Sound: 43

Schwierigkeit: schwer



#### **Popeye**

Mit Hinweis auf den Seebären Popeye versuchten unsere Mütter, uns den Genuß von Spinat schmackhaft zu machen. Wir zocken wir lieber eine Runde mit dem abwechslunsgreichen Popeye 2 auf dem Game Boy. Der Spinatmampfer verhaut in den grafisch amüsanten Levels allerlei Meeresgetier, hangelt sich von Hindernis zu Hindernis und sammelt Spinatextras ein.

Genre: Geschicklichkeit Hersteller: Activision Zirka-Preis: 60 Mark

**GAME BOY 76%** 

Grafik: 71% Sound: 67% Schwierigkeit: mittel

## HARD & SOFT

\*\*\*\* SPIELE FÜR

PC's AMIGA JLATARI ab 119,

SUPER NINTENDO ab 679,- MEGA DRIVE ab 449,-

GAME BOY ab 319,- GAME GEAR ab 449,-

Riesenauswahl an Zubehör für alle gängigen Systeme!!!

Bestellservice rund um die Uhr!

A-4680 Haag am Hausruck, Marktplatz 12 Tel.: 07732/4159-0 Fax: 07732/4159-4

## KOSTENLOS DIE KREBSVØRSORGEUNTERSUCHUNG

eit bedeutet Leben. Früherkennung bedeutet frühzeitig helfen zu können. Sie sollten sich 1x im Jahr die Zeit für die kostenlose Früherkennung nehmen. Für Frauen ab 20 Jahren und Männer ab 45 Jahren. Dem Leben zuliebe. Deutsche Krebshilfe.



## N-JOU AMIGA PC

GAME	AMIGA	PC
1869 (DV)	73.50	86.50
Airbus A 320 (DA)	92.50	92.50
Burning Steel (DA)	79.50	90.50
Bundesl.Man.Prof.	72.90	72.90
Comanche		
Das Schw. Auge	77.50	86.50
Der Patrizier (DV)	76.50	90.50
Dune (DV)	76.50	56.50
F1 Grand Prix (DA) F-16 Falcon 3.0	82.50	104.50
Fire and Ice	65.50	104.50
History Line	83.50	90.50
Ind. Jones IV (DV)	90.50	90.50
Legend (DA)	83.50	
Lemmings II		
Links (386 pro PC) (DA)	83.50	99.50
Lotus III (DA)	70.50	
Lure Of Temptress	76.50	73.50
No Second Prize	73.50	70.50
Nigel Mansell GP	70.50	76.50 78.50
Might & Magic IV Pinball Fanasies	76.50	10.50
Sensible Soccer	70.50	
Space Max (DV)	70.50	76.50
Spellcasting 301	10.00	76.50
Star Trek (DA)	17.	83.50
Strike Commander	V).	104.50
Summer Challenge	12.	66,50
The Summoning	, , , ,	76.50
Ultima Urlderworld	(1 -1	76.50
Ultima 7	\$ 1 -	104.50
Ultima 7-Forge of Viture	モノニ	56.50
Vision	76.50	90.50
Waxworks	00.50	66.50
Wing Com. (PCDel.)	90.50	111.50
Wing Com. II (DV)		76.50 90.50
Wizardry 7 Wizkid	62.50	90.50
Zool (DA)	62.50	
Änderungen vorl		
Anderungen vori	remaisem:	

Anderungen vorbehalten!

\* Vorankündigung - Vorbestellung möglich
Kestenlose Preisliste!

Post-Vork. DM 6,- Post-Nachn. DM 9,- UPSNachn. DM13,- Ausland-Vork. DM 15,-

Versandhandel

Mo-Fr 16.30 - 19.30; sonst Anrufbeantwork Tel. 0 21 59 / 5 19 54 Fax 0 21 59 / 5 19 55

Am Gumpertzhof 26 - 4005Meerbusch2

#### Computer-Spiele-Vermietung

An- und Verkauf von Software

#### Soflhek

6000 Frankfurt 1, Wielandstr. 25, Tel.: 069/590180

6100 Darmstadt, Holzhofallee 1a, im Hause "Video-Time", Tel.: 06151/318755

6500 Mainz, Kirschgarten 6, Tel.: 06131/237665

Demnächst auch in 6000 Ffm.-Hächst und 6450 Hanau.

Sie möchten sich im Bereich Software-Handel und -Vermietung selbständig machen? Wir haben ein professionelles Konzept!

#### **VDS GmbH**

Wielandstraße 25 6000 Frankfurt 1 Tel.: 069/5976041-42 Fax: 069/5964118

#### videospiele/tests



#### Star Wars

Nintendo-Freunde mit einem Faible für Star Wars werden gut bedient: nach einer gelungen NES-Fassung und dem hervorragenden Super Star Wars für das Super Nintendo können sie jetzt auch unterwegs als Luke Skywalker dem Imperium eins auf die Mütze geben.

Die Programmierer von Ubi-Soft haben versucht, das NES-Spiel auf den Game Boy umzusetzen. Alle Elemente des "großen Bruders" sind vorhanden: Der Levelaufbau stimmt nahezu überein, man kann zwischen Luke, Han und Leia umschalten. bekommt kleine Zwischengeschichten zu Gesicht und weicht in 3-D-Sequenzen Asteroiden und TIE-Jägern aus. So schön das klingt, leider ist das Spiel nicht für den Game Boy geeignet: Viele detailierte Grafiken und dunkle Hintergründe machen das Spielen auf dem kontrastarmen Game-Boy-Bildschirm schwierig und mühevoll.

Zudem bemerkt man tödliche Gegner "dank" des kleinen Bildschirmausschnittes zu spät. Ein kurzer Energiebalken sowie limitierte Continues bringen den Frust-Faktor in schwindeleregende Höhe.

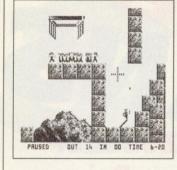
Nur ausdauernde Game-Boy-Künstler mit perfekten Sehfähigkeiten sollten sich an dieses hammerharte Modul wagen. Schade drum!



Genre: Geschicklichkeit Hersteller: Ubi-Soft Zirka-Preis: 70 Mark

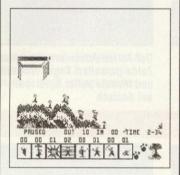
**GAME BOY 59%** 

Grafik: 75% Sound: 35% Schwierigkeit: schwer



#### Lemmings

Psygnosis' Kultspiel Lemmings wurde mittlerweile für fast jedes Videospiel- oder Computersystem umgesetzt. Nun dürfen auch Game-Boy-Besitzer mit den Suizid-gefährdeten Nagern auf die Reise gehen. Eure Aufgabe ist es, in über 100 Levels eine bestimmte Anzahl der niedlichen Tierchen vom Anfangstor zur Zieltür zu geleiten. Bis zu 100 Lemminge müssen dabei vor Fallen bewahrt, über Abgründe bugsiert und per Spitzhake durch Felsen geleitet werden. Dazu weist Ihr den kleinen Helden verschiedene Aufgaben zu: Sie bauen auf Knopfdruck Brücken, buddeln sich durch die Erde oder sprengen sich mit Wonne in die Luft. Auf dem Game Boy dient der B-Knopf zum Einblenden der Icon-Leiste mit den Aktionssymbolen, per A-Knopf aktivieren wir die Lemminge. Auf dem Game Boy ist die Umsetzung gelungen. Die Grafik ist kontrastreich und bietet Überblick. Steuerung und Sound wurden ebenfalls nett umgesetzt. Zum Glück dürfen wir nun auch im Pause-Modus unsere Icons anklicken, was besonders in höheren Levels weiterhilft. Zwei kleine Mankos sind dabei zu verschmerzen: Zum einen bewegen sich die Lemmings sehr langsam, zum anderen läßt sich nicht mehr regulieren, wie schnell die Wichte aus dem Portal fallen.



Genre: Denkspiel Hersteller: Ocean Zirka-Preis: 70 Mark

**GAME BOY** 

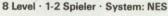
Grafik: 67% Sound: 64% Schwierigkeit: mittel





Bio-Computer. Nimm den Kampf auf!

VIDEO GAMES 1/91: 84% Spielspaß. Ausgezeichnet als VIDEO GAMES CLASSIC.

















Weitere Informationen: KONAMI (Europe) GmbH Postfach 560180 6000 Frankfurt 50 Telefon: D-069/950812-0 Telefax: D-069/950812-77

F&P 92/391 P2

ar der Weihnachtsmann gnädig und hat eine moderne 16-Bit-Konsole in Euren Strumpf gepackt? Vorsicht! Das Videospielfieber ist unerbittlich: Immer neue Module, ausgefallene Jovsticks und sonstige Hard- und Software lassen schon bald Scheinchen Eurem Geldbeutel dahinschwinden... Und das nächste Weihnachtsfest ist fern. Um Fehlinvestitionen zu vermeiden, stellt POWER PLAY das wichtigste Zubehör und "unverzichtbare" Spiele für Segas Mega Drive und das Super Nintendo vor.

#### Zubehör für Mega Drive und Super Nintendo

#### Schönere Bilder

Wenn Euer Bildschirm mit einer rechteckigen Scart-Buchse gesegnet ist, sollte der erste Kauf ein Scart-Kabel sein. Für runde dreißig Märker dürfen Sega-Spieler sich von einem schärferen Bild und besseren Ton verwöhnen lassen. Dem Super Nintendo liegt eine entsprechende Verbingung bereits bei.



Wer's noch schärfer liebt und einen RGB-tauglichen, modernen Fernseher oder Computermonitor sein Eigen nennt, bekommt für 50 Mark bei diversen Versandhändlern ein RGB-Kabel für sein Mega Drive oder Super Nintendo.

#### Alles unter Kontrolle

Ob deftige Prügelei, fairer Sportwettkampf oder fetziges Geballer: Zu zweit gleichzeitig wird das Vergnügen maximiert. In jedem Kaufhaus gibt es für zirka 30 Mark die Standard-Joypads von Sega und Nintendo. Ab Februar erscheint für das Super Nintendo offiziell das Ascii Pad mit Dauerfeuer und Zeitlupe. Diese empfeh-

lenswerte Alternative bietet das gleiche gute Handling wie das normale Pad und kostet voraussichtlich 60 Mark.

Spielhallendauergäste, die sich nur mit einem mächtigen Knüppel auf Alien-Hatz wagen, dürfen für 110 Mark den Arcade Power Stick für ihr Mega Drive erstehen. Die Vorzüge dieses großen Joysticks sind Standfestigkeit und Dauerfeuer. Leider wird die europäische Version nicht mit Mikroschaltern produziert, was zu Lasten der Haltbarkeit und des Spielgefühls geht.

Besitzer eines deutschen Super Nintendos sollten sich nicht von den formgleichen Anschlüssen täuschen lassen: Steuereinheiten aus Japan und Amerika verweigern ihren Dienst. Einige Importeure zücken da den Schraubenzieher: Dynatex und CWM haben zum Beispiel einen umgerüsteten JB King für etwa 150 Mark im Programm. Das bullige Joyboard ist vorbildlich verarbeitet, glänzt durch viele Funktionen und läßt sich programmieren. Für solvente Spieler bietet sich noch ein besonderes Schmankerl an: Capcom schuf für Street Fighter 2 ein spezielles Joyboard. Der Capcom Power Stick Fighter ist auch für alle anderen Spiele geeignet. 200 Mark und das Schmuckstück gehört Euch, ein Hunderter mehr und Ihr könnt dank Infrarot-Option ohne Kabelgewirr Chun-Li, Zangief, Blanka und Konsorten vertrimmen



Nichts für Schwächlinge: Der *JB King* Joystick bringt einiges auf die Waage

Die langerwarteten Vierspieleradapter von Hudson und Nintendo sind zur Weihnachtszeit in Japan auf den Markt gekommen. Ob und wann diese nützliche Verteiler

#### **Super Nintendo Basisbibliothek**



Kein Actionfreund sollte Konamis witzig-geniales Ballerspektakel Parodius versäumen



Der Action-Adventure-Klassiker Zelda garantiert Tage, Wochen und Monate voller Spielspaß auf deutsch



Das herrliche Jimmy Connors's Pro Tennis Tour begeistert nicht nur Sport- und Tennisfans

#### Tolle Titel für Segas Mega Drive



Thunder Force 4 ist der ultimative Action-Titel für alle Hektiker und Flinkfinger



Grafisch genial, aber leider etwas einfach: World of Illusion mit Mickey Mouse und Donald Duck



Was ist klein, blau und trägt rote Turnschuhe? Sonic 2 hat die hohen Erwartungen nicht enttäuscht.



Um Konsolenskeptikern das Super Nintendo Schmackhaft zu machen, solltet Ihr Mario Paint in den Modulschacht packen und die Maus anschließen. Kleine Zeichentrickfilme, bunte Bilder und Musikstücke sind kein Problem. Zudem sollen schon bald Spiele mit Maussteuerung auf den Markt kommen. Mit fairen 99 Mark seid Ihr dabei.

Tusche? Papier?
Die Kids von Heute greifen
lieber zu *Mario Paint* samt
Maus

 und Mutti freut sich: keine Farbflecken



Das beste Konsolen-Rennspiel aller Zeiten ist Super Mario Kart. Jetzt offiziell in Deutschland



Street Fighter 2. Was gibt es zu diesem Spiel noch zu sagen, was noch nicht gesagt worden ist?



Nie zuvor wurde Eishockey so gut für ein Videospiel umgesetzt: NHLPA Hockey '93 von Electronic Arts



Wer gerne grübelt, sollte das durchgestylte Strategiespiel Shiningforce spielen

#### Schummeltricks

Wieder am Endgegner gescheitert? Bevor Ihr vor Frust die Konsole zerlegt, greift lieber zu einem "Mogelmodul". Diese Module erlauben die Eingabe von Codes, die bestimmte Speicherstellen blockieren. So bleibt Euch zum Beispiel bei Feindkontakt ein Lebensabzug oder Energieverlust erspart - den korrekten Code vorausgesetzt. Mega-Drive-Besitzer

Für Spielhallenfreunde bietet sich der Mega Drive Arcade Power Stick an

haben die Wahl:

das Action

Replay Pro von Datel Electronics und das Game Genie von Galoob verrichten für einmalige 150 Mark ihren Dienst. Bei beiden werden Codes für die wichtigsten Spiele mitgeliefert und in einschlägigen Fachzeitschriften (POWER PLAY, VIDEO GAMES) veröffentlicht. Game Genie-Besitzer werden zudem für 25 Mark ein Jahr lang mit frischen Codes versorgt. Beim Action Replay Pro dürfen geduldige Naturen hingegen selbst forschen: Spezielle Suchmodi für Bewaffnung, Zeitlimite, Energiebalken und mehr lassen dem Spieler viele Freiheiten.

Das Action Replay Pro gibt es auch für das Super Nintendo. Hier erfüllt es noch einen zweiten Zweck: mit einem deutschen Modul kombiniert laufen auch japanische und amerikanische Spiele auf Eurer PAL-Konsole. Wer beim Mogeln ein schlechtes Gewissen bekommt, darf mit einem Adapter ohne Schummelmöglichkeit internationale Module auf seiner Konsole laufen las-

sen. Fast jeder Versandhändler schickt Euch für etwa 40 Mark ein solches Gerät.



#### Die Zukunft

in der Ausführung für das

Mega Drive) hilft beim

Schummeln

High-End-Techniker werden im CD-ROM einen standesgemäßen Freund für ihr Mega Drive finden. Wer mehr über dieses zukunftsweisende Medium wissen möchte, sollte die *Laser-Age*-Rubrik in dieser Ausgabe aufschlagen. Dort wird das Mega-CD näher vorgestellt.

Für das Super Nintendo gibt es das CD-ROM nicht vor Mitte '93 in Japan. Gerüchte versprechen eine sensationelle Maschine: Superschneller RISC-Zusatzprozessor, neues Betriebssystem und Genlock-Option (Videobilder und Grafik können gemischt werden) lassen ein komplettes Multimediasystem erwarten.



Mit diesem Edelstick seid Ihr der ungekrönte Street-Fighter-2-König

#### Die Kraft der Macht



Welcher Held darf's denn sein? Ahnungsloser Jüngling, abgebrühter Schmuggler oder haariges Ungetüm?

## **Super Star Wars**

nglaublich: Schon fünfzehn Jahre sind vergangen, seit Luke Skywalker, Han Solo, Leia Organa, Obi-Wan Kenobi, C-3PO und R2-D2 den rebellischen Kampf

gegen das Imperium aufnahmen. Star Wars: A New Hope, die erste Episode der Trilogie, konnten Videospieler schon voriges Jahr auf der NES-Konsole nacherleben. Für Nintendos 16-Bit-Flaggschiff Super Nintendo bringen JVC und LucasArts jetzt Super Star Wars.

Elf der 15 Spielabschnitte werden in der Seitenansicht dargestellt. Luke ballert und säbelt seinen Weg durch die scrollenden Szenarien, die alle auf der Filmvorlage basieren. Ihr startet auf Luke Skywalkers Heimatplaneten, prügelt Euch durch die "Cantina" und zerbrutzelt Darth Vaders Sturmtruppen. Am Ende der Levels trefft Ihr meistens einen gewaltigen Endgegner. Die mutierte "Womp"-Ratte zum Beispiel, das aus Die Rückkehr der Jedi-Ritter bekannte "Sarlacc" und die anderen Fieslinge verlangen viel Ausdauer und gute Reflexe.

Für Lukes Landspeeder-Ausflüge auf Tatooine und den finalen Kampf gegen Todesstern bot sich der Mode-7 des Super Nintendo geradezu an. In blitzschneller 3-D-Grafik zischt Ihr mit dem rostigen Landspeeder über den Wüstensand und liefert Euch im X-Wing auf der Oberfläche des Todessterns



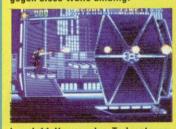
Riesige Womp-Ratten geben dem Les



Level 1 Tatooine: Auf dem Wüstenplaneten Tatooine muß sich Luke gegen wilde Womp-Ratten, Skorpione und Flugreptilien verteidigen.



Level 6 Land der Banthas: Gut, daß Ben Euch den Lichtsäbel gab: Die dicken, stinkenden Banthas sind gegen diese Waffe anfällig.



Level 11 Hangar des Todessterns: Kaum entkommen, werdet ihr vom Traktorstrahl des Todessterns angezogen und durchquert den Hangar.



Level 2 Landspeeder: "Hudini" war sein letzes Wort: In prachtvoller 3-D-Grafik düst Ihr über den Wüstensand und ballert niedliche Jawas ab.



Level 7 Landspeeder: Mit Ben und den Robotern im Handgepäck jagt Ihr im Landspeeder nach Mos Eisley. Fast identisch zu Level 2.



Level 12 Rettung der Prinzessin: Torture Droids wollen die Befreiung der Prinzessin aus der Todeszelle verhindern. Warum bloß?



Level 3 Der Jawa Sandcrawler: Luke arbeitet sich außen am Sandcrawler über stationäre und bewegliche Plattformen zur Einstiegsluke hoch.



Level 8 Mos Eisley: "Mos Eisley Raumflughafen, nirgends wirst du mehr Abschaum und Verkommenheit finden als hier."



Level 13 Traktorstrahlenschacht: Sobald Ihr den Traktorstrahl zerstört habt, könnt Ihr mit dem Millennium Facon vom Todesstern fliehen.



Level 4 Im Sandcrawler: Kaum angelangt, geht die Post ab: Power Droids, Laserschranken, Schußanlagen und Blaster fordern alles.



Level 9 Kampf in der Cantina: Chewie verkürzt das Leben der Schurken ("Auf zwölf Sternensystemen zum Tode verurteilt").



Level 14 Todesstern: Rot Fünf gegen den Rest der Welt: kaum auf Yavin-4 angelangt, wird die Attacke gegen den Todesstern eingeleitet.



ines einfachen Moisture-Farmers Würze



Level 5 Land der Sandleute: Mit R2-D2 im Schlepptau durchschreitet Ihr das Gebiet der berüchtigten Tusken Raider und



Level 10 Flucht aus Mos Eisley: Auf dem Weg zur Docking Bay 94 trefft lhr wilde Reparaturroboter und schnappende Lastenkrähne.



Level 15 Der Graben: Im legendären Graben schickt Euch das Imperium alles entgegen, was ballern kann: TIEs, Turbolaser und Vader.

sowie im "Graben" Feuergefechte mit imperialen Abfang-

Alle bekannten und berüchtigten Figuren und Kreaturen des Films tummeln sich in diesem 8-MBit-Modul. Habt Ihr Wookie Chewbacca und Raumschmuggler Han Solo getroffen, dürft Ihr wahlweise diese beiden den Gefahren des Star-Wars-Universums aussetzen.

Die unerbittlichen Laserduelle zehren stark an der Gesundheit unser HauptSchon auf der letzten Chicago-Messe schaffte es Martin nur mit Mühe, mich vom Monitor wegzuschleppen, über den ein frühes Super-Star-Wars-Demo flimmerte. Entsprechend groß war meine Begeisterung, als endlich das fertige Modul in der Redaktion eintrudelte.

Der anfängliche Freudentaumel hielt bei mir (im Gegensatz zu Sönke) jedoch nicht lange, denn ein paar dunkle Flecken zieren des Jedi's strahlende Heldenbrust. Für einen Aufstieg in den Action-Olymp ist *Super Star Wars* etwas zu hektisch und deshalb an einigen Stellen im Spiel eine

gut

Spur unfair – beispielsweise die "Lava"-Stelle im Sandkrabbler. Außerdem mangelt es mir an der nötigen Abwechslung – zu oft wird der stereotype Levelaufbau wiederholt. Einige spielerische Falten werden durch die Auswahl-Option der Spielfiguren (nehm ich Han, Luke

oder Chewie?) wieder ausgebügelt. Insgesamt reicht's aber nicht mehr für ein "Super". Einem beinharten Star-Wars-Fan mundet das Super-Nintendo-Modul sicherlich trefflich. Wer ohne Lichtsäbel und "die Macht" durch den Alltag wandelt, hat schwerer zu schlucken.

Wahnsinn! Dieses Spiel katalpultiert einen mit Lichtgeschwindigkeit in die Star-Wars-Galaxis! Die Grafik ist sehr gut und detailliert. Sogar der rote "Corellian Bloodstripe" auf Han's Hose wurde nicht vergessen. Die digitalisierten Soundeffekte und Spracheinlagen

("Use the Force, Luke") werden in ihrer Qualität nur noch von der gelungenen Umsetzung der genialen Original-Filmmusik von John Williams übertroffen. Wenn

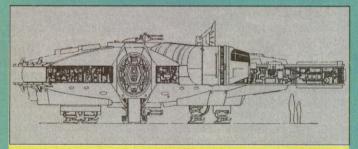


Baller-Spielprinzip ankreiden, alle anderen werden garantiert vom Skywalker-Fieber angesteckt und von der Atmosphäre dieses Moduls verschluckt.

darsteller. Charmanterweise hinterlassen erledigte Gegner ein belebendes Herzchen. Von Zeit zu Zeit findet Ihr auch Thermaldetonatoren (im normalen Action-Jargon "Smart-Bomb" genannt) und bessere Waffen. Der übliche Standard-Laser ist ein Witz

gegen die gewaltige Auto-lon-Waffe oder den Plasmablaster. Nachwuchs-Jedi Luke kann außerdem alternativ auf Knopfdruck zum Lichtsäbel greifen.

Die geringere Reichweite dieser "eleganten Waffe" wird allerdings durch die wesentlich größere Zerstörungskraft ausgeglichen. Damit Ihr nicht die Übersicht verliert, geben animierte Zwischensequenzen zwischen den Abschnitten Auskunft über den aktuellen Spielverlauf.



#### Falken-Fakten

Raumschiffklasse: Länge: Höhe: Breite: Leergewicht:

Bewaffnung:

Motoren:

Selayna
37,5 m
9,0 m
26,6 m
293 t
Shass Mark 7 Antigrav
Cluster Type 322 TI-HO HFG
2 Selson 317 G Quad-Lasers

**Genre: Action** 

Hersteller: JVC/LucasArts Zirka-Preis: 120 Mark

Testmuster: Allan

SUPER NES 80%

Grafik: 80% Sound: 84% Schwierigkeit: schwer

Besonderheiten: -

#### Mickey-Mania



Rauscht der Adler durch das Bild, wird Mickey ganz schön wild.

## The Magical Quest

starring Mickey Mouse

rummelte sich unser aller Freund Mickey Mouse bisher mit Vorliebe auf den Sega-Konsolen Master System und Mega Drive, wagt er nun einen Seitensprung auf dem Super Nintendo. Jeden

schwebenden Blättern, glitscht mittels Schlitten durch die Eiswelt und liefert sich heiße Da capo! Mickeys Premiere auf dem Super Nintendo ist ein voller Erfolg. Videospielgigant Capcom lieferte mit *The Magical Quest* das bisher beste Disney-Videospiel und eines der schönsten Jump'n'-Runs überhaupt. Dieses Modul bietet nicht nur schicke und bunte

Grafik, sondern kann auch spielerisch überzeugen. Dank Mickeys Fähigkeiten (je nach Outfit) werden dem Spieler immer neue Möglichkeiten eröffnet: als

Super

Feuerwehrmann rückt Ihr Plattformen mit einem gezielten Wasserspritzer in die richtige Position, als Magier aktiviert Ihr fliegende Teppiche und als Robin Hood schwingt Ihr Euch über Abgründe. Der her ausfordernde Schwierigkeitsgrad und die orignellen Obergegner

sorgen für nächtelanges Spielvergnügen. Selbst Mickey-Mouse-Verächter (sollte sie es geben) dürfen dieses herrliche Hüpfspiel nicht versäumen.

Gefechte in der Feuerwelt. Zur Selbstverteidigung kann Mickey auf feindliches Getier hüpfen oder Gegenstände auf sie schleudern. Im Laufe des Spiels bringen Euch der Zauberer oder Kumpel Goofy praktische Verkleidungen. Als Robin Hood, orientalischer Magier oder Feuerwehrmann seht Ihr nicht nur schmuck aus, sondern habt auch überraschende Fähigkeiten: Ihr könnt zum Beispiel in der Robin-Verkleidung mittels

Enterhaken jeden Gipfel erklimmen oder als Feuerwehrmann mit der Wasserspritze lodernde Flammen löschen. Habt Ihr alle Widrigkeiten eines Levels überstanden, stehen Euch die Kämpfe Eures Lebens bevor. Die Obermotze machen Ihrem Namen alle Ehre. Wer den dicken Wurm, die fette Spinne oder das Feuermonster besiegen will, sollte mit der richtigen Taktik an die Sache herangehen.



Für die Flammenwelt die richtige Arbeitskluft: eine komplette Feuerwehrausrüstung samt Spritze.

seinem Hund Pluto wachgeschlabbert. Nur diesen Morgen nicht: die treue Promenadenmischung ist verschwunden. Ein pausbackiger Zauberer eröffnet Mickey die bittere Wahrheit: Erzgauner Kater Karlo (im amerikanischen Original schlicht und einfach Pete) hat Pluto gekidnappt und auf seine Burg verschleppt.

Der Weg zu Karlos Festung ist beschwerlich und lang: sechs Welten, unterteilt in je vier Abschnitte, muß Mickey hinter sich bringen. Unter anderem balanciert er auf

POWER-TIP: Wer Mickey durch diesen Biberbau lenkt, dem werden zwei Leben geschenkt Genre: Geschicklichkeit Hersteller: Capcom

Zirka-Preis: 140 Mark Testmuster: CWM

SUPER NES 84%

Grafik: 88% Sound: 60%

Schwierigkeit: schwer
Besonderheiten: Japanimport



FLASHPOINT GmbH

Hauptstraße 80 2061 Oering

Tel. 0 45 35 / 22 22 FAX 0 45 35 / 22 24

#### FLASHPOINT nur für Händler!

Bitte beachten Sie die neue Telefon und Faxnummer. Händleranfragen erwünscht!



com CON GmbH Hamburger Straße 68 2360 Bad Segeberg Tel. 0 45 51 / 93 575

Tel. 0 45 51 / 93 575 FAX 0 45 51 / 93 673

comCon hat die Abwicklung im
Endanwendergeschäft übernommen.
Schriftliche und telefonische Bestellungen nur
noch an obige Adresse.

#### MEGA DRIVE

Action Replay Pro dt.	149,94
Standard Joypad jp.	39,94
Alien III	94,94
Bio Hazard Battle	99,94
Capriati Tennis	99,94
Captain America	119,94
Chuck Rock	119,94
CHX Attack Chopper	109,94
Darwin 4081 jp.	39,94
Desert Strike	109,94
Dragons Fury	99,94
EA Hockey dt.	89,94
Fantasy Zone jp.	89,94

#### Two Crude Dudes nur 54,94

99.94

Holyfield Boxing

Indiana Jones	119,94
Kid Chameleon	109,94
Leader Board Golf	99,94
Lemmings	99,94
NHPLA Hockey'93	109,94
Predator II	99,94
Rampart	109,94
Revenge of Shinobi	64,94
Shining in the Darkness	119,94
Side Pocket	99,94
Sonic the Hedgehog II d	t.94,94
Super Battle Tank	119,94
Super Smash TV	104,94
T2 (The Arcade Game)	119,94
Uncharted Water	149,94
Universal Soldier	109,94
Warrior of t. eternal Sun	129,94
Whip Rush jp.	29,94
Winter Challenge	109,94
Wonderboy in M. World	119,94
WWF Super Star	109,94
Alle von uns gelieferten	Import-

spiele für Mega Drive laufen auf dem deutschen Grundgerät.

#### SUPER NINTENDO

Action Replay Pro dt.	149,94
Actraiser	109,94
Addams Family	119,94
Best of the Best	124,94
Chuck Rock	124,94
Desert Strike	129,94
Dino City	119,94
Faceball 2000	119,94
Final Fantasy Legend II	
Final Fight	119,94
Firepower 2000 (Swift)	119,94
Hook	129,94
Jimmy Conners Tennis	119,94
Joe & Mac	119,94
Lemmings	119,94
Magical Quest	139,94
Mario Paint dt.	99,94
NHLPA Hockey'93	129,94
Pilotwings dt.	99,94
Prince of Persia	129,94
Push Over	119,94
Q-Bert	124,94
Road Runner	129,94
Robocop III	119,94

#### TOP ANGEBOT Rocketeer nur 99,94

Sim City	109,94
Space M. Force (Aleste)	129,94
Spiderman (X-Men)	119,94
Super Adventure Island	119,94
Super Battle Tank	119,94
Super Off Road	119,94
Super Probotector	129,94
Super Soccer dt.	99,94
Streetfighter II dt.	99,94
Top Gear	119,94
Turtles IV	129,94
Wing Commander	134,94
Wings II	109,94
Zelda III dt.	99,94

#### GAME BOY

Action Replay Pro dt.	99,94
Addams Family	59,94
Barbie	64,94
Home Alone II	64,94
Hudson Hawk	49,94
Kirby's Dreamland	49,94

LUT LUT LUT

The Street of the Street Stree	54,94
Kwirk dt.	59,94
Looney Tunes	64,94
Mario & Yoshi dt.	64,94
Star Wars	64,94
T2 (The Arcade Game)	64,94
The Jetsons	64,94
Tom & Jerry	64,94
WWF II	64,94

#### **GAME GEAR®**

#### SUPER HIT Lemmings nur 64,94

	AUSTO STREET
Alien III	74,94
Bart Simpson	74,94
Batman's Return	64,94
Chuck Rock	64,94
G-Loc jp.	59,94
Indiana Jones	74,94
Klax	64,94
Mickey Mouse	74,94
Olympic Gold	74,94
Predator II	74,94
Prince of Persia	69,94
Shinobi II	64,94
Space Invader	74,94
Super Monace G.P. II	59,94
Super Smash TV	74,94
Turbo Out Run	74,94
Wimbledon Tennis	54,94
Woody Pop	49,94

Irrtum und Druckfehler vorbehalten. Alle Preise zzgl. DM 10,- Versandkostenanteil.

airmendo, Game Boy und Super Natemdo sind engetragene Warenzeichen der Natemdo of Am. Inc. läega Drive und Game Gear sind engetragene Warenzeichen der Sega Enterproces Lid. Die Anteitungen der Spiele sind alle in engetlach, bzw. japanisch oder deutsch (dt. oder jap

VIDEO\*LASERDISC\*SEGA\*NINTENDO\*PHILIPS ELECTRONICS\*PC SOFTWARE

#### IUWEI.

Video- und Medienversand Bernd Herfurth, Münster

#### DEIN GAME-PARADIES!!!

SUPER NINTENDO (US)		NES (US)	
Wings II	109.95	Simpsons II	109,95
King of Monster II	109,95	Addams Family	109,95
Robocop II	119,95	Rockin Kats	109,95
Mystic Quest	89.95	U.fou R.ia	109,95
Final Fantasy	89,95	Super Mario Brother II	94,95
Hook	114,95	Kung Fu	69.95
Chuckrock	119,95	MEGA DRIVE (US)	
GAME BOY (US)		European Trophy Soccer	89,95
Ninja Taro	49,95	Lemmings	98,95
Metroid	49,95	James Bond	79,95
Rolands Curse II	59,95	Predator II	89,95
Rocky s Bullwinkle	59,95	Universal Soldier	98,95
Toxic Crusaders	59,95	Terminator II	98,95
Mickey Mouse I (D)	69,95	Captain America	98,95

Fordern Sie sofort unseren großen Katalog mit über 10.000 Titeln gegen DM 3,- in Briefmarken an!!!

TEL. 0251/661522 Æ FAX 0251/664179 Æ Schillerstr. 57 Æ W-4400 M nster

#### **Fandango**

Mega Drive: Sonic 2, Batman, Global Gladiators, Streets of Rage 2, LHX-Attack Chopper Super Famicom: Star Wars, Harley, Super Aleste US, PC-Engine: Bomberman '93, PC-Thundershooting, Game Boy: Star Wars TURBO DUO US incl. 5 Games nur 749.-**Game Gear: Streets of** Rage, Alien III und vieles mehr... Titel waren bei Drucklegung noch nicht lieferbar

Versandkosten per NN. 8.- Irrtum u. Preisänderung vorbehalten

#### SEIT JAHREN IHR GROSSER SPEZIALVERSAND FÜR VIDEOSPIELKONSOLEN

#### SEGA MEGADRIVE

LONDINAL	
Bio Hazard DT 109	,-
John Madden 93 DT 109	
Midnight Resistance JP 89	
Indv 3 Last Crusaders USI 19.	-
Donald Duck JP 79.	
Captain America US 119	-
Spiderman JP 59.	-
Micky Mouse JP 79.	-
EA-Hockey DT 99.	,-
Streets of Rage JP 79.	,-
Out Run JP 69.	,-
J. Capriati Tennis US 109.	,-
	1.
Rainbow Island JP 109,	,-
	John Madden 93 DT 109 Midnight Resistance JP 89 Indy 3 Last Crusaders USI 19 Super Shinobi JP 79 Predator 2 US 109 Lotus Turbo Chall. DT 89 Wonderboy 5 US 109 Captain America US 5piderman JP 59 Micky Mouse JP 57 EA-Hockey DT 79 Streets of Rage JP 79 Ut Run JP 69 J. Capriati Tennis US 109 Mick & Mack Global US a.f.

#### Nintendo

#### Super NES

	(10 Dit)
Axley DT Mario Kart US Double Dragon US Devil Crash Pinball US Harley Humongous US NHL Eishockey US Star Wars DT Tiny Toons Adventure DT Wing Commander US Supermann US Chuck Rock US 115	Imperium US 119,- Cyberspin US 129,- Best of the Best US 129,- Out of this World US 129,- Pushover US 119,- Chester Cheetah US 129,- Imperium US 129,- Jimmy Connors Pro US 129,- Pilotwings DT 129,- a.A.

#### **CWM Computerversand und -shop**



#### Klein, aber oho



Diese mutierte Ratte ist der härteste Brocken

## Humondous

arley ist unglaublich cool und bei den Mädels seiner Stadt beliebt. Nicht ohne Grund, erfindet er doch laufend praktische Haushaltshilfen, wie zum Beispiel Raketenrucksäcke und Verkleinerungsmaschinen. Ganz ausgereift ist sein letztgenanntes Werk aller-dings nicht: bei einem Versuch explodiert das Ding und läßt Harley auf Feuerzeuggröße schrumpfen. Um wieder die stattliche Normalgröße zu erlangen, muß Harley alle verstreuten Einzelteile wiederfinden.

Ihr steuert den lütten Harley laufend, kletternd springend durch diverse Zimmer seines Hauses. Die verschiedenen Level sind riesengroß und bieten viele versteckte Gänge und Verzweigungen. Damit es nicht zu einfach wird, wurden bei der Explosion alle

Insekten und anderes Kleingetier verstrahlt. Gegen die agressiven Mutationen kann sich Harley mit herumliegenden Nägeln, Murmeln oder Gummibändern zu Wehr setzen. Ab und zu findet er Treibstoff für seinen Raketenrucksack oder kann einen Spielzeugpanzer steuern.

Genre: Geschicklichkeit Hersteller: Electronic Arts

Zirka-Preis: 130 Mark Testmuster: Allan Deutschland

Grafik: 73% Sound: 52%

Schwierigkeit: mittel

Besonderheiten: US-Import

Harley's Humongous Adventure ist die perfekte Symbiose zwischen einem klassischen Jump'n'Run und neuen Ideen. Ein Beispiel: In der Badewanne muß Harley mittels Saugnäpfen den Rand hochklettern, die Seife von der Ablage ins Wasser schubsen, draufspringen und auf

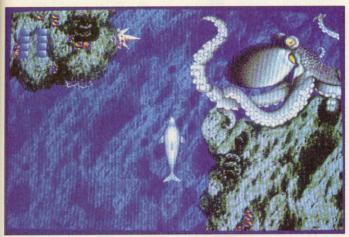
der Seife herumlaufen. Die Seife beginnt sich zu drehen und Sei-



fenblasen entstehen -Harley springt kurzerhand in eine große Blase und schwebt in die Luft auf ein rettendes Regal. Jeder Hüpfspielfreund wird mit Harley, nicht zuletzt dank der guten Steuerung und lustigen Animation, perfekt unterhalten - Electronic Arts' Einstieg in die

Super-Nintendo-Welt könnte nicht

#### Mein bester Freund



Ein Puzzle: Wie kommt Ecco an diesem Kraken vorbei?

Seit Flipper hatte ich keinen so herzlichen Kontakt mehr mit einem Delphin. Zwar verlaufen die ersten Schwimmversuche mit Ecco etwas frustrierend, hat man sich erstmal an die knifflige, aber ausgedehnten Unter-

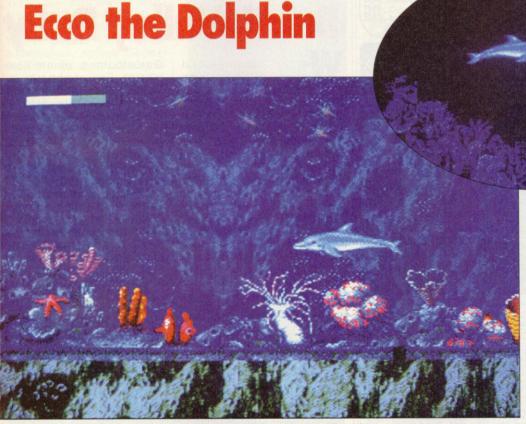
wasserexpedition nichts mehr im Wege. Fans von knackiger Action werden jedoch enttäuscht. Bei Ecco geht's eher behäbig zu. Statt mit Brachialgewalt jeden Meeresbewohner umzuhauen, steht der Tüftelpart im Vordergrund. Ohne ausgiebiges Nach-

gut

denken und Probieren lassen sich die meisten Rästel nicht lösen.

Technisch dümpelt das vergnügliche Modul im Kielwasser der spielerischen Finessen. Der Titelheld ist zwar herzallerliebst animiert (besonders die Sprünge sind genial), aber die etwas

schlichte Meeresbodengrafik ist mir auf Dauer zu eintönig – ein paar mehr Farben hätten sicher nicht geschadet. Apropos eintönig: Die Musik, eine Mischung aus New Age und faden indischen Meditationsklängen schläfert den Spieler vorzeitig ein.



Flippers Freund auf der Suche nach seiner abhanden gekommenen Familie

m tiefen Ozean schwimmt Delphin Ecco glücklich und zufrieden mit seinen Kumpels um die Wette. Leider werden die idyllischen Wasserspiele durch einen Orkan empfindlich gestört. Eine Wasserhose reißt die Delphinfamilie mit sich, nur Ecco bleibt allein in heimischen Gewässern

Ecco schwingt die Flossen und macht sich mit Eurer Hilfe auf die Suche nach den verschollenen Kollegen. Bevor die "Flipper"-Familie wieder beisammen ist, muß Ecco in jeder der 25 Spielstufen zahlreiche Unterwasserrätsel lösen, Hindernisse umschwimmen und feindlichem Seegetier ausweichen. Dazu haben die Programmierer unseren feuchten Freund mit ein paar bemerkenswerten Fähigkeiten ausgestattet. Wie es sich für einen Delphin gehört, schwimmt Ecco auf Knopfdruck in jede gewünschte Richtung. Mit einem gezielten Nasenstüber werden vorwitzige Gegner aus dem Wasser gekickt, per "Super-Flossen-Power" flitzt Ecco besonders flott durchs Meer

Zusätzlich ist der Delphin-Held mit "Sonar" ausgestattet. Via Schallwellen könnt Ihr eine "Landkarte" der näheren Umgebung aktivieren, auf der angezeigt ist, wo sich Gegner und lebenswichtige Luftblasen befinden. Merke: Luft ist besonders wichtig für Ecco. Wie wir alle wissen, sind Delphine Säugetiere und müssen in regelmäßige Abstän-

den Sauerstoff tanken. Nebenbei könnt Ihr das Sonar dazu benutzen, mit freundlichen Meeresbewohnern in Kontakt zu treten, oder besondere Kristalle aktivieren, die am Meeresgrund liegen. Einige der Kristalle frischen Eure Lebensenergie wieder auf, andere dienen als Schalter für die verschlossenen Unterwasserräume oder halten einen nützlichen Tip parat, wie ein kniffliges Puzzle zu lösen ist.

Abgefahren: Liebe, 20 000 Mei-

len unter dem Meer.

Genre: Geschicklichkeitsspiel

Hersteller: Sega

Zirka-Preis: 100 Mark

Testmuster: Sega

MEGA DRIVE 73%

Grafik: 72% Sound: 48%
Schwierigkeit: mittel
Besonderheiten: Paßwort

#### DIE TROUMFOBRIK

VERSAND 030/6944862

\*\*\* SPIELE GMBH

111111

-11 - 19.00 h sonst Anruf beantworte

Mega Drive		Mega Drive	1	Mega Drive		Game Gear	1
Mega Drive dt. mit	i de la companya de l	Galahad'	119,95	Phantasy Star 3	134,95	Grungerät dt. inc.	
4 Spielen 1 Jahr Gar,			109,95	Powermonger	129,95	Sonic+Netzteil	319,5
Mega Drive o. Spiel			109,95	Predator 2	119,95	TV-Tuner	189,9
lapan-Adapter		Gemfire	139,95	Quackshot	109,95	Alien 3	84.9
loypad	49,95	Ghouls & Ghosts	119,95	RBI Baseball 4	119,95	Axe Battler	69,9
Arcade Power Stick	119,95	Gley Lancer	119,95	Rampart	119,95	Chuck Rock	79,9
3 rd World War	149,95		119.95	Rev. of Shinobi 1	99.95	Lemmings	84.9
88 Sub Attack	129,95	Golden Axe 3	119,95	Rev. of Shinobi 2	109,95	Lucky Dime C.	79,9
Cities of Gold	119,95	Grandslam	119.95	Road Rash 2	119,95		79.9
Abrams Battle Tank	119.95	Greendog		R. of 3 Kingdoms 2	149 95	Olympic Gold	79,9
A-Train	129,95	Gynoug		Shadow of Beast 2	119,95	Phantasy Star Adv	89 9
Aleste	119.95	Hardball 3		Shining in Darkn, 1	179 95	Prince of Persia	79,9
Alien 3	119.95	Hit the Ice	119.95	Shining Force	149,95	Rampart	84,9
Alisia Dragon	119,95	James Pond Roboc.		Side Pocket	119.95	Shinobi 2	79,9
Andre Agassi Tennis	109,95	I Captiati Tennis		Sonic 2	99,95	Sonic 2	79,9
Aquatic Games	119.95	J. Madden 93		Speedball 2	109.95		79,9
Atomic Runner		J. Montana 3	119 95	Sports Talk Baseball	119 95	Terminator	79,9
Batman 1		Jordan vs Bird	109 95	Starflight 1	139,95	Wonderboy 2	84,9
		King Salmon	119.95	Star Odyssey	139,95		44
Black Crypt	134.95	Kings Bounty	119 95	Steel Talons	119,95	LYNX	
Buck Rogers	129.95	Landstalker		Streets of Rage 2	139,95	Lynx 2 dt.	
		Lemmings		Super Battletank	119.95	1 Jahr Garantie	199
	119 95	LHX Attack Ch.		Super Smash TV	119.95	Awesome Golf	79,9
Captain America	109 95	Lord of the Rings	139 95	Team USA Basketh,	110 05		79,9
CD's	div.	Lotus Turbo Chall		Terminator 1	119,95	Blue Lightning	69,9
		Master of Monsters		Thunderforce 3	120 05	Checkered Flag	69,9
		Mega lo Mania		Thunderforce 4	119,95	Dracula	79,9
Chuck Rock	110 05	Mickey M. Castle	114,95	Tal-i	100.05	Eye of Beholder	89,9
	110 05	Mickey M. Fantasia	114 05	Twinkle Tale	119,95	Guardians	
Desert Strike	120 05	Mickey M. World	00.05	Uncharted Waters		Hockey	89,9
O Robinson Supr C.	110 05	Micht & Mario 7	120 05	Warriors of Et. Sun	139,95		79,9
Oragons Fury	110 05	M. Ditka Football				Lemmings	79,9
Holyfield Boxing	110 05	M. Dika Pootball		Warriors of Rome 2			79,9
				Warsong		Rampart	79,9
	110 05	Muhammes Ali Box	119,95	Wonderboy 3	119,95	Shadow of Beast	79,9
	120.05	NHLPA Hockey 93	110,05	Wonderboy 5	139,95		79,9
7-15 Strike Eagle 2	110 05	Ninja Gaiden		W. Cl. Leaderboard		Steel Talons	79,9
7-22 Interceptor	119,93	Olympic Gold			119,95	Super Off Road	79,95
		PGA Golf 1		Xenon 2	109,95	Toki	79,95
Flintstones	113,93	Phantasy Star 2	149,95	Young Indy Jones	119,95	Warbirds	69,95

!!! Himmlische Läden !!!

Über 2000 lieferbare Spiele

#### Seit 30.10.92 auch in Hamburg

LADEN 030/6937245 040/4908394

Deutschlands größter Shop für Electronic Games

DIE TROUMFOBRIK

Softwaretempel Mittenwalder Str. 47 1000 Berlin 61 100 m vom U-Bahnhof Gneisenaustraße, Mo-Fr 10-18.30, Sa 10-13.30

Softwaretempel Osterstraße 50 2000 Hamburg 20

Wir suchen Geschäftspartner, Filialleiter und Räumlichkeiten in allen deutschen Großstädten. Habt Ihr Lust , in einem erstklassigen Team arbeiten, wendet Euch bitte an og genannte Adresse. Anfragen werden diskret behandelt

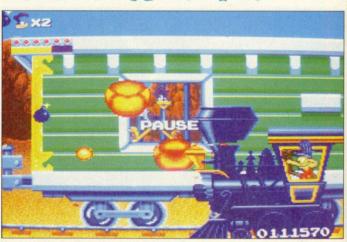
030/6944156 Info-Anrufbeantworter 030/6944256 Fax-Line

Mario 1/2 lahr Gar. 299.95 Mickey Mag. Quest   499.95 Battery Pack   79.95   Pyrinneids of Ra   68	Super NES		Super NES	1	Game Boy		Game Boy	
SUPFIR NES 60 Hz inc. 2	SUPER NES Dt. inc	1	Might & Magic 2	149,95	Game Boy			79,5
SUPFIR NES 60 Hz inc. 2	Mario 1/2 Jahr Gar.	299,95	Mickey Mag. Quest	149,95	Battery Pack		Pyramids of Ra	69,5
Copp.Mario, Libar C, 449.5   Out of this world   149.95   Armazing Tator   69.95   Rampart   79.95   Robust   79.95   Robus	SUPER NES 60 Hz	inc. 2	NHLPA Hockey 93	139,95	Adams Family	69,95	Prince of Persia	69,5
Strighter2 Joyboard199.95 PGA Golf   139.95   Startinds   69.95   Sagrain   79.84   Start Raiser   129.95 Pilot Wings   109.95   Satter Raiser   129.95 Pilot Wings   109.95   Satter Raiser   129.95   Satter Raiser   129.95   Satter Raiser   129.95   Start Raiser   129							Rampart	79,5
Strighter2_boyboard199_95 PLA Colf   139_95   Salerroids   69_95   Sagaria   79_95   Salarroids   69_95   Salaria   79_95   Salarroids   69_95   Salaria	Joypad			129,95	Amazing Tator	69,95		69,5
Adams Family   139 95   Populous								79,5
Address Family 139.95 Populous 1 139.95 Battetoads 404. Millstary Com. 149.95 Populous 2 139.95 Blues Brothers 69.95 Speedfall 2 69 Adventure Island 139.95 Prince of Persia 129.95 Blues Brothers 69.95 Speedfall 2 69 American Clididator 139.95 Rairpoart 129.95 Rampart 139.95 Castelian 69.95 Super Mario 1 59 Sattetoads 139.95 R. of 3 Kingdoms 2 149.95 Castelian 69.95 Super Mario 2 69.95 Sulls vs Lakers 139.95 Standow of the Beast 139.95 Castelevania 2 69.95 Sword Milope 79 Sulls vs Lakers 139.95 Sim City 139.95 Castelevania 2 69.95 Sword Milope 79 Sulls vs Lakers 139.95 Sim City 139.95 Castelevania 2 69.95 Tiny Toons 1 69 Castelevania 4 129.95 Sim City 139.95 Castelevania 2 69.95 Tiny Toons 1 69 Castelevania 139.95 Sim City 139.95 Castelevania 2 69.95 Tiny Toons 1 69 Castelevania 139.95 Sim City 139.95 Castelevania 2 69.95 Tiny Toons 1 69 Castelevania 2 69.95 Sim City 139.95 Castelevania 2 69.95 Tiny Toons 1 69 Castelevania 2 69.95 Sim City 139.95 Super Alexandro 139.95 Super Alexandro 139.95 Sim City 139.95								69,5
Adventure Island 139 95 Prince of Persia American Gladiator 1399 5 Railroad Procon 149,95 Roxule 2 69,95 Super Mario 1 59 Axelay 129 95 Rampart 139,95 Castellian 139,95 Super Mario 1 59 Sattletoads 139,95 R. of 3 Kingdoms 2 149,95 Castellian 139,95 Super Mario 2 149,95 Super Mario 3 149,95 Super Mario 1 149,95 Super Mario				139,95	Battletoads			69,5
American Gladiator 139.95 Rallroad Tycoon 149.93 Roxle 2 Axelay 129.95 Rallroad Tycoon 149.95 Castellian 69.95 Super Mario 1 Sattletoads 139.95 R. of 3 Kingdoms2 149.95 Castellian 69.95 Super Mario 2 69 Sulls vs Lakers 139.95 Shadow of the Beast 139.95 Castlevania 2 69.95 Sword of Hope 7 Castlevania 4 129.95 Sim City 139.95 Castlevania 2 69.95 Tiny Tonos 1 69 Castlevania 4 129.95 Sim City 139.95 Choplifter 2 69.95 Tiny Tonos 1 69 Castlevania 4 139.95 Sim Earth 149.95 Duck Tales 69.95 Tiny Tonos 1 69 Castlevania 139.95 Sould Blader 139.95 Duck Tales 69.95 Track Renei 139.95 Syrindizzy World 129.95 F-13 St. Teagle 69.95 Tiny Tonos 1 69 Castlevania 1 139.95 Streetfighter 2 109.95 F-25 St. Teagle 69.95 Tiny Tonos 1 69 Castlevania 1 139.95 Super Aleste 139.95 Frank Fantasy Led 1 84.95 Super Mark 1 139.95 Frank Fantasy Led 1 84.95 Super Mark 1 139.95 Frank Fantasy Led 1 84.95 Super Mark 1 139.95 Frank Fantasy Led 2 84.95 Frank Fantasy Led 1 84.95 Super Mark 1 139.95 Frank Fantasy Led 2 84.95 Frank Fantasy Led 1 84.95 Super Mark 1 139.95 Frank Fantasy Led 2 84.95 Frank Fantasy Led 1 84.95 Super Mark 1 139.95 Frank Fantasy Led 2 84.95 Frank Fantasy Led 1 84.95 Super Mark 1 139.95 Frank Fantasy Led 2 84.95 Frank Fantasy Led 2 84.				139,95	Blues Brothers	69,95		69,5
Axelay 129 95 Rampart 139 95 Castellian 69 95 Super Mario 2 Registroads 139 95 Shadow of the Beast 139 95 Castellean 69 95 Sword of Hope 79 Sulls vs Lakers 139 95 Shadow of the Beast 139 95 Castlevania 2 69 95 Tiny Tooms 1 69 Castlevania 4 129 95 Sim City 139 95 Chopfifter 2 69 95 Tiny Tooms 1 69 Castlevania 4 129 95 Sim City 139 95 Chopfifter 2 69 95 Tiny Tooms 1 69 Castlevania 4 129 95 Sim City 139 95 Duck Bales 69 95 Tiny Tooms 1 69 Castlevania 1 139 95 Sim City 139 95 Duck Bales 69 95 Tiny Tooms 1 69 Castlevania 2 69 95 Castlevania 2 69 95 Tiny Tooms 1 69 Castlevania 2 69 Po Tiny Tooms 1 69 Tiny Tooms 1 69 Castlevania 2 69 Po Tiny Tooms 1 69 Tiny Tooms 1				129,95	Bonks Adventure	69,95		69,5
State   Stat								59,5
Bulls vs Lakers 139.95 Shadow of the Beast 139.95 Castlevania 2 69.95 Tiny floors f 69.25 Castlevania 4 129.95 Sim City 139.95 Chopiffred 2 69.95 Thackmeet 69.25 Chuck Rock 139.95 Sim Earth 149.95 Duck Tales 69.95 Thack & Field 69.25 Chroman 149.95 Duck Tales 69.95 Thack & Field 69.25 Chroman 149.95 Sim Earth 149.95 Duck Tales 69.95 Thack & Field 69.25 Chroman 149.95 Sim Earth 149.95 Duck Tales 69.95 Thack & Field 69.25 Chroman 149.95 Sim Earth 149.95 Duck Tales 69.95 Thack & Field 69.25 Chroman 149.95 Sim Earth 149.95 Sim Eart								69,9
Castlevania 4       129 95 Sim City       139.95 Choplifter 2       69.95 Track Rect		139,95	R, of 3 Kingdoms2	149,95	Centipede	69,95		79,
Chuck Rock   139.95 Sim Earth   149.95   Duck Tales   69.95   Tarck & Field   69.06				139,95	Castlevania 2		Tiny Toons 1	69,5
Dauck Rock   139.95   Stm Earth   149.95   Duck Tales   69.95   Tarck & Field   69.00								69,9
Desert Strike   139.95 Sprindizzy World   129.95   F-15 Str. Eagle   69.95   Turrican				149,95	Duck Tales		Track & Field	69,
Dragons   Lair   139 95   Streetfighter 2   109.95   Faceball 2000   69.95   Ultima - Runes.   84				139,95	Dynablasters	59,95	Turtles 2	69.5
Dragons   Lair   139.95   Streetfighter 2   109.95   Receball 2000   69.95   Wizardry 2   84.95   Supra Nesters   139.95   Super Baseball 2020   139.95   Fighting Sirmulator 69.95   Wizardry 2   84.95   Supra Baseball 2020   139.95   Super Barletank   139.95   Final Fartasy Led 2   84.95   Cenon 2   69.95   Final F	Desert Strike					69.95	Turrican	69,5
Dynablasters   139.95   Super Aleste   139.95   Fighting Simulator   69.95   Wizardry 2   84.95   Very Mrsetling 2   69.	Oragons Lair	139,95	Streetfighter 2	109,95	Faceball 2000	69.95	Ultima - Runes	84.5
Dungecommaster   149.95 Super Baseball 2020 139.95   Final Fantasy Led 2 44.95	Dynablasters			139,95	Fighting Simulator	69.95	Wizardry 2	84,
-15 S. Srike Eagle 149 95 Super Dunk Shot 139 95   Final Fartasy Adv   84 95   Final Furry   139 95 S. Cinculus   Finobest 129 95   Final Fartasy Adv   84 95   Final Fartasy Adv   139 95   Final Fartasy Maysic Q   109 95 Super Brobotector   139 95   Final Fartasy Maysic Q   109 95 Super Share Probotector   139 95   Final Fartasy Maysic Q   109 95 Super Share Probotector   139 95   Final Fartasy Maysic Q   109 95 Super Share Probotector   139 95   Final Fartasy Maysic Q   109 95   Final Fartasy Maysic Q   109 95   Final Fartasy Maysic Q   109 95   Final Fartasy Adv   139 95   Final Fartasy   139 95   Final Fartasy Adv   139 95   Final Fartasy Adv   139 95   Final Fartasy   139	Dungeonmaster	149,95	Super Baseball 2020	139,95	Final Fantasy Lgd 1	84,95	WWF Wrestling 2	69.5
7-15 S. Krike Eagle 149.95 Super Dunk Shot 139.95   Final Furtasy Adv. 84.95   **sachall 2000   139.95 Super Mario Kart 139.95   Final Furtasy Adv. 86.95   **sachall 2000   139.95 Super Mario Kart 139.95   Final Furtasy 2   149.95 Super Probotector 129.95   **thill Metal Planete 139.95 Super Shanghai 139.95   Kick Off   69.95   Art of Fighting 429, 149.95   **Jock 139.95 Super Sacre 109.95 Super Shar Wars 139.95   Lemmings 69.95   Burrings 139.95   Lemmings 139.95   Lemmings 69.95   **Jock 139.95 Turtles 4   129.95   Lemmings 69.95   Burring Fight 349, 149.95   **Jock Mac 129.95 Ultima 6   129.95   Martle Madness 69.95   Fatal Furry 349, 149.95   **Jock Mac 129.95 Ultima 6   149.95   Marga Man 2   69.95   King of Monsters 139.95   Marga Man 3   69.95   Marga Man 3   69.95   **Madden Pooth, 93 139.95 Warpspeed (139.95   Mickeys In Chase 139.95   Ming Commander 1139.95   Mickeys In Chase 139.95   Ming Commander 1139.95   Mickeys In Chase 139.95   Ming S 2   139.95   Ming Commander 1139.95   Ming Commander 11		139,95	Super Battletank	139,95	Final Fantasy Lgd 2	84.95		69,5
"stal Fury   "139.95 K. Ghouls n'Ghosts   129.95   Flintstones   69.95   The New York   "scale all 200   139.95   Super Mario Kart   139.95   Gaurdied   2   69.95   Neo Geo RGB/PAL.749   "final Fantasy 2   149.95   Super Protoctoctor   139.95   Hondow Super Protoctoctor   139.95   Super Share Protoctoctor   139.95   Super Share Protoctoctor   139.95   Super Share Protoctoctor   139.95   Super Share   139.95   Lemmings   69.95   Hondow Super Protoctoctor   139.95   Super Share   139.95   Lemmings   69.95   Hondow Super Protoctoctor   139.95   Lemmings   139.95   Lemmings   139.95   Martle Madness   69.95   Hondow Super Protoctoctor   139.95   Martle Madness   139.95   Lemmings   139.95   Lemmings   139.95   Mickey Mouse   139.95   Lemmings   139.95   Mirakey Mickey Mouse   139.95   Mirakey Mouse   139.95   Monopoly   199.5   Sen Go Ku 2   149.95   Mirakey Mouse   149.95   Mirakey Mouse   149.95   Mirakey Mouse   149.95   Monopoly   149.95   Monopoly   149.95   Mirakey Mouse   149.95   Monopoly   149.95   Mirakey Mouse   149.95   Mirakey	7-15 S. Strike Eagle	149,95	Super Dunk Shot	139,95	Final Fantasy Adv.	84.95	ATTO CITY	01300
	atal Fury	139,95	S. Ghouls n'Ghosts	129,95	Flintstones	69.95	NEO GE	)
Final Fantasy 2	aceball 2000	139,95	Super Mario Kart	139,95	Gauntled 2	69.95	Neo Geo RGB/PA	1.749
Fardasy Mystic Q. 109.95 Super Probotector   129.95   Sack Nicklass Golf 69.95   Art of Fighting 42.95   Art of Fighting 42.	final Fantasy 2	149,95	Super Pang	139,95	Hook		Androz Dunos	349.5
vall Media Planete         139.95 Super Saccer         109.95 Lemmings         69.95 Burning Fight         349.           Jook         139.95 Turtles         129.95 Longer Saccer         139.95 Longer Saccer         109.95 Last Fight         349.           Jook         139.95 Turtles         129.95 Martle Madness         69.95 Foctball Frenzy         249.           Joe & Mac         129.95 Ultrabots         139.95 Mega Man 3         69.95 King of Monster         249.           Jing of Monsters         139.95 Wing Commandet         139.95 Mickey Mouse         69.95 Mutation Nation         329.           Jennings         139.95 Wings 2         139.95 Monopoly         79.95 Kon On Cut         349.           Jario Paint         109.95 Wizardry 5         149.93 Monopoly         79.95 Kon Cut         349.           Jaster of Monsters         149.95 WWF Wrestling         139.95 Nobungas Ambit         84.95 View Port         39.95 View Port	Fantasy Mystic O.	109.95	Super Probotector	129.95	Jack Nicklaus Golf	69.95		
-Zero 109 95 Super Saccer 109 95 Lemmings 69 95 Burning Fight 349 95 Iods 139 95 Super Star Wars 139 95 Leoney Tunes 69 95 Patal Fury 349 160 k 139 95 Turtles 4 129 95 Martle Madness 69 95 Football Frenzy 249 160 k Mac 129 95 Ultima 6 149 95 Mega Man 2 69 95 Football Frenzy 249 149 149 Mega Man 2 69 95 Football Frenzy 249 149 149 Mega Man 3 69 95 Mega Mega Mega Mega Mega Mega Mega Mega	ull Metal Planete			139,95	Kick Off			349 9
139.95   Super Star Wars   139.95   Looney Tunes   69.95   Fast Pury   249								349 9
flook         139 95 Türtles 4         129 93 Martie Madness         69 95         Football Frenzy         249           oe & Mac         129 95 Ultima 6         149 95 Mega Man 2         69,95         King of Monster 2         349           1. Conors Tennis         139 95 Ultrabots         139,95 Mega Man 3         69,95         Last Resort         349           Madden Footh, 93         139,95 Wing Commander 1139,95         Mickeys D. Chase         69,95         Mutation Nation         329           Jennmings I         139,95 Wings 2         139,95         Monopoly         79,95         Rob Go Ku 2         349           Jaster of Monsters         149,95 Wernesits         149,95 Nemesis 2         69,95         Scoccer         349           Jaster of Monsters         149,95 Wer Werstling         139,95 Nobunagas Ambit.         84,95 View Point         399	Gods			139,95	Looney Tunes			349
oe & Mac	łook			129.95	Marble Madness			
Conors Tennis         139.95 Ultrabots         139.95 Mega Man 3         69.95 Last Resort         349.95 Mickey Mouse         69.95 Mutation Nation         329.95 Mickeys L. Chase         329.95 Mickeys L. Chase         79.95 Robo Army         299.95 Monopoly         329.95 Mickeys L. Chase         79.95 Robo Army         299.95 Robo Army         299.95 Monopoly         329.95 Monopoly         79.95 Robo Army         349.95 Nemesis 2         69.95 Soccer         349.95 Nemesis 2         349.95 Nemesis 2 <td< td=""><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>69 95</td><td></td><td></td></td<>						69 95		
Madden Footh, 93         139,95         Warpspeed         139,95         Mickey Mouse         69,95         Mutation Nation         129,95           Ling of Monsters         139,95         Wing Commander         1139,95         Mickeys D. Chase         79,95         Robe Army         299,           Jeario Patrix         109,95         Wizardry 5         149,95         Monopoly         79,95         Sen Go Ku 2         349,34           Jeaster of Monsters         149,95         Wew Westling         139,95         Nobunagas Armbit.         84,95         View Point         399,5			Ultrabots	139 95	Mega Man 3			
King of Monsters     139,95     Wing Commander I139,95     Mickeys D. Chase     79,95     Robo Army     299,       Jemmings 1     139,95     Wings 2     139,95     Monopoly     79,95     Sen Gio Ku 2     349,       Mario Paint     109,95     Wizardry 5     149,95     Nemesis 2     69,95     Soccer     349,       Master of Monsters     149,95     WWF Wrestling     139,95     Nobunagas Ambit.     44,95     View Point     399,			Warpspeed	139 95	Mickey Mouse	6995		370 0
.emmings 1 139.95 Wings 2 139.95 Monopoly 79.95 Sen Go Ku 2 349, Mario Paint 109.95 Wizardry 5 149.95 Nemesis 2 69.95 Soccer 349, Master of Monsters 149.95 WWF Wrestling 139.95 Nobunagas Ambit. 84.95 View Point 399,				139 95	Mickeys D Chase			
Mario Paint 109,95 Wizardry 5 149,95 Nemesis 2 69,95 Soccer 349,95 Master of Monsters 149,95 WWF Wrestling 139,95 Nobunagas Ambit, 84,95 View Point 399,			Wings 2	139 95	Monopoly			
Master of Monsters 149,95 WWF Wrestling 139,95 Nobunagas Ambit, 84,95 View Point 399			Wizardry 5	149 95	Nemesis 2	69 95		
Principal R. of Gator 69,95 World Fierces 399,			Zelda 3	109 95	Pinhall P of Cotor			200 0
	A TOTAL MALINA	23,93	arrand of	7	I MANIE IN, OR CAROL	47,73	MUNICIPES	377,7

Alle Preise sind Versandpreise. Ladenpreise varifieren! Irritimer und Preisänderungen sind vortschaften. Die Preise sind gültig, solange der Verrat reicht. Bis 100 DM Blestellwert berechnen wir 10,50 DM Versandkosten, bis 200 DMs. 6,50 DM, bis 300 DMs. 4,50 DM, bis 400 DMs. 2,50 DM, den 10,50 DMs. 10,50 DMs

Heute bestellt Gestern geliefert ?

#### Schneller als Sonic

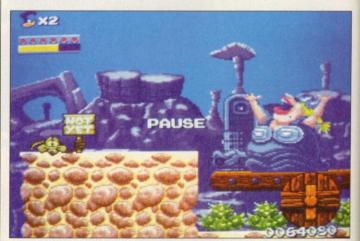


Im Zirkuszug herrscht eine Bombenstimmung – Covote sei dank!

## **Death Valley Rally**

er ist blau, rasend schnell und trägt keine Turnschuhe? Nein, nicht Sega-Igel Sonic nach einem Schäferstündchen, sondern der schnellste Vogel New Mexicos: Road Runner. Der ewige Kampf des einfallsreichen, aber glücklosen Cojoten Wile E. gegen diesen flinken Zeichentrick-Superstar wurde von Sunsoft auf ein Super-Nintendo-Modul gebannt. In fünf Levels muß der Spieler alias Road Runner um sein Leben flitzen.

Gerüstbauten, einem kompletten Eisenbahnzug mit Zirkuswagen und zu guter Letzt auf dem Mars. Habt Ihr drei Abschnitte eines Levels überstanden, will er Euch mit einem riesigen Steinkatapult, einer bombenspuckenden Dampflokomotive oder anderen mächtigen "ACME"-Teufelsmaschinen ans Gefieder. Zum Glück bekommt Ihr zuvor eine Konstruktionszeichnung zu sehen, auf der Ihr die verwundbare Stelle der Maschinen ausmachen könnt.



Die korpulente Dame bringt dem Kojoten ein Ständchen

denn Wile E. Coyote ist hungrig und bestens ausgerüstet: Mit Dampfwalzen, Raketen, Flugzeugen, Fesselballons und Pogo-Stöcken bringt er die friedliche Wüste zum Erbeben. In späteren Levels treibt Wile E. sein Unwesen auf wackeligen Ungewöhnlich bei Road Runner ist die Steuerung: Mit genügend Anlauf - bestenfalls eine abfallende Strecke - kann der Vogel auf wahnwitzige Geschwindigkeiten beschleunigen. Aber noch schneller in Schwung kommt er durch den Einsatz von

Genießt unseren Service

#### videospiele/tests

Wenn Ihr zu cholerischen Wutausbrüchen neigt, solltet Ihr Euren Mitmenschen und der Wohnungseinrichtung zuliebe Road Runner's Death Valley Rally aus dem Weg gehen oder vorher den Arzt um Rat fragen. Selbst ausgeglichene und ruhige Spieler werden sich vor Verzweiflung

die Haare einzeln ausreißen Temperamentsbündeln ist eine Glatze gewiß Zwar ist das Hochgeschwindigkeits-Handling des Vogels interessant und spaßig, aber erbarmungslos unfair. Ihr werdet ohne Ausweichmöglich-



keit in Gegner rutschen, Plattformen verpassen und tiefe Abgründe hinunterstürzen. Und warum muß man alle Flaggen einsammeln, um ein läppisches Continue zu ergattern? Wer es trotzdem wagt, dieses Modul in sein Super Nintendo zu packen, wird von schneller und

schön-schlichter Comic-Grafik, passenden Samples ("Beep! Beep!") und einem wirklich unterhaltsamen Spielablauf mit tollen Gags entschädigt. Mein Tip für Videospiel-Masochisten. Traut

Vogelfutter, allerdings ist der Vorrat an "Bird Seed" leicht verzehrt und Nachschub ist selten. Hauptwidersacher Wile E. Coyote könnt Ihr nur ausweichen, andere Gegner befördert Ihr durch geschicktes Ausbremsen oder Zupicken in die ewigen Modul-Jagdgründe.

Um jeweils einen Abschnitt zu beenden, müßt Ihr zuerst in den scrollenden Level-Aufbauten die karierte Zielflagge finden. Einen saftigen Punktebonus gibt's für das Berühren diverser anderer Fahnen - habt Ihr gar alle Flaggen eines Abschnittes gefunden, werdet Ihr belohnt: Es winkt eine weitere Spieljs runde.



Genre: Geschicklichkeit Hersteller: Sunsoft Zirka-Preis: 120 Mark Testmuster: Galaxy 69% SUPER NES Sound: 53% Grafik: 72% Schwierigkeit: schwer

Besonderheiten: US-Import



nicht gegen Road Runner an

der Cojote segelt gen Abgrund



Alles gute kommt von Oben: Adieu, Wile E. Coyote!





Tel.: 0512/36 144 14

FUNNAIL Postfoch 46, P. 6029 Innsbrudi



FORDERN SIE UNSER KOSTENLOSES
MAGAZIN GEGEN FRANKIERTEN (DM 1,-)
UND ADRESSIERTEN RÜCKUNSCHLAG AN.
VERSAND PER NN DM 8,-; BEI VORK (NUR
EUROSCHECKS) DM 4,-; PREISIRRTÜMER,
ANDERUNGEN VORBEHALTEN; UPS DM 10,Porto Ausland DM 18,- a.A. - AUF ANFRAGE
GENAUER ERSCHEINUNGSTERMIN STAND
ZUM ZEITPUNKT DER DRUCKLEGUNG NICH
FEST.

Juliuspromenade 11 8700 Würzburg Telefon (09 31) 57 16 01 oder 06



W

Auch der Flattermann kommt

Die Gerechtigkeit hat gesiegt,



#UFAd #19= onic 2d 99= oric Rage 2d 99= orid onic 4d 99= eminator 2e 109= orid olivstorid 99=	GAME GEAR Lenningse 69- Sonic 2] 59- Streets of age ] 59-
	Mega Man 3 e 59

Versand: OS 50.

mpaign 79/79 ilisation 99	Trick & Trap e 59.
and Prix 99/99 rrier Assault 89	GAMEBOY
mans 69 nkey Island 2 89 ball Fant. 69 nato Game 79	BioCommandoe 59- Leony Teons e 59- Mario Land 2 e 59-
CONTRACTOR SACRED TO SACRED SACRED	Market Committee Annual Control of the Control of t

ATARI/AMIGA			
BCK'd	69=		
Bat 2 99	/99=		
Gunship 2000	109=		
History Line	109=		
Ind Jones 4 dt	99=		
Schwarz Auge	99=		
Wing Comm.	109.=		

GAMEBO	Y
Bocommandoe	
Loony Toons e	59=
Mario Land 2e	59=
AND DESCRIPTION OF THE PARTY OF	Name and Address of
Table Day	740

Turbo Duo e 749 Image Fight 2 SCj 119 Motoroader MC SCj 109 Sup.Darius 2 SCj 119	
PC ENGINE	

PU ENGI	VE.
Bomberman 93	109=
Vexar SC	109=
Gradius 2 SC	119=

Wingcomme	139.=
Dynablaster History Line Ind.Jones 4 dt. Jump Jet Harrier Sherlock Holmes Sim Life Wizardry 7	89 109 119 119 109 99 109
IBM	

SUPFAMICOM

IBM	
Comarche	119=
F15 StrEagle 3	119=
Grand Prix	119=
Task Force	119=
X=Wing	109.=
LOT WELL AND LANGE	

Anmerkung: Japanisch e: Englisch d: Deutsch e:Englisch d:Deutsch Händleranfragen erwünscht

Plinganserstr.26 8000 München 70

#### Rockerrasanz



Platz da: Prügel statt Vorfahrt

### Road Rash 2

aß Motorradfahren nicht ganz ungefährlich ist, belegen Statistiken. In dem Mega-Drive-Motorradrennspiel Road Rash 2 sind rüde Rempelein und Stürze an der Tagesordung. Denn bei den Rennen um Ruhm und Reichtum sind nicht nur fahrerisches Können gefragt, sondern auch harte Fäuste. Nur wer sich im Feld der Computergegner mit harten Hieben zur Wehr setzt, hat Aussichten auf einen Platz auf dem Siegertreppchen. Als flotter Raser startet Ihr in einem von fünf verschiedenen Ländern, nebst passender Rennstrecke. Dummerweise besitzt Ihr am Anfang nur ein Mini-Motorrad, das jedoch mit gewonnenen Preisgeldern gegen einen heißeren Ofen eingetauscht werden kann. Geld bekommt nur derjenige, der unter den ersten Drei ins Ziel fährt. Je besser die Plazierung, desto fetter die Prämie. Auf der Rennpiste seht Ihr Euren Fahrer und die Computergegner von hinten.

Nähert sich ein unvorsichtiger Konkurrent, reicht ein Knopfdruck, um ihn per Kinnhaken aus dem Sattel zu heben. Später gibt's Prügelextras. Wer eine Polizeistreife vermöbelt, darf mit dem Gummiknüppel weiterhauen, echte Rüpel nehmen die Fahrradkette. Ist ein Rennen mit allen Strecken überstanden, geht's mit höherem Schwierigkeitsgrad wieder von vorne los.

Genre: Rennspiel

Hersteller: Electronic Arts Zirka-Preis: 120 Mark

Testmuster: Electronic Arts

**MEGA DRIVE 59%** 

Grafik: 54% Sound: 46%

Schwierigkeit: mittel
Besonderheiten: Paßwort

Mit heulender Sirene nähert sich von hinten ein Cop und setzt zum Überholen an. Doch statt eines Strafzettels für mich, gibt's Prügel für ihn... Road Rash 2 räumt mit dem Sinnbild des friedlich-romantischen Bikers tüchtig auf. Was jedoch als zusätzliches Spielele-

ment dem ansonsten ziemlich durchschnittlichen Renneinerlei mehr Würze verleihen soll, nervt



ken zudem ordentlich auf die Wertung. Zu seiner Zeit war der erste Teil wesentlich innovativer.

#### **Bienenstich**



Auf dem Weg ins biologische Glück haben Würmer keine Chance

### **Bio Hazard Battle**

nzwischen prangt auf jeder Verpackung der Grüne Punkt. Ansonsten ziert mindestens ein anheimelndes "Bio" oder ein anderes ökologische Synonym den Namen. Bio Hazard Battle liegt also voll im Trend. Erstaunlich ist, daß es nicht um den Schutz des Pandabären, sondern um die Ausrottung nicht bedrohter Tierarten geht. Nach dem Einsatz von biologischen Waffen, verflog auch auf Avaron das letzte Ozonwölkchen und die menschliche Zivilisation wurde vom Sonnenstich hinweggerafft. Die pigmentgesättigten Überlebenden satteln Ihre Kat-Bio-Raumschiffe und machen sich auf die Suche nach einem neuen Standort für Ihre FCKW-Fabrik. Doch den Ureinwohnern Avarons mißfällt die grüne Invasion und sie rüsten ihrerseits zum Gegenschlag. Von der Killermücke bis zum Plattwurm stellt sich die Flora und Fauna

Avarons den Bioraumer entgegen. Vier Raumschiffe
stehen zur Insektenpirsch frei,
wobei jede Maschine unterschiedliche Flugeigenschaften hat. Anstürmende Gegner
werden mit saloppem
Dauerfeuer erledigt. Aus
farbigen Scheibchen zimmert
Ihr Eure Extrawaffen zusammen. Mit Freund oder Freundin könnt Ihr die Kreaturen
auch im Zwei-Spieler-Modus
komposten.

Dang

PGA Quad

Genre: Action Hersteller: Sega

Zirka-Preis: 110 Mark Testmuster: Sega

MEGA DRIVE 68%

Grafik: 70% Sound: 64%

Schwierigkeit: mittel Besonderheiten: –

Bevor man sich eine Hintergrundstory aus den Fingern saugt, sollte man besser ganz auf die Ballerlegitimation verzichten. Bio Hazard Battle lebt von der Grafik: matschige Gegner, schleimige Obermotze und saftige Hintergrundbilder bringen die biolo-

gische Endzeitstimmung gut rüber. Als passende akustische Unterstützung rattern eine Menge sauber digitalisierter Samples aus dem Lautsprecher. Die musikalischen Klänge sind themenbezogen dumpf. Gags wie die Änderung der Scrollgeschwindigkeit während des Fluges oder das Extrawaffensystem täuschen nicht über Fehler hinweg.

Ballerfreaks dürfen sich die Actionorgie ohne spielerische Glanzpunkte dennoch zulegen.

2/93 / 7

## Game ZONE

## GAMEZONE

Orleansstr. 63 - 8000 München 80
Tel.: 089/4802913



1																	
ı		jp 39,9o	Rampart Rings of Power	am am	99,90 59,90	Mega CD-ROM 2 Spielen	m.	399,90	Parodius Parodius	dt	119,90	Afterburst Asteroids Battle PingPong Blades of Steel	am ip	19,90 29,90 29,90	World Cup WWF II	ip am	19,90 59,90
	kien III	jp 39,90 dt 99,90 dt 89,90	Road Rash Road Blaster Shinobi	am jp jp	79,90 59,90 59,90	Super N Super Aleste Adventure Island	am	129,9o 129,9o	Phalanx Prince o. Persia ProBaseball Probotector	int int	79,90 119,90 39,90 109,90	Bubble Bobble Boxxle Bill & Ted	jp am dt am dt	55,90 39,90 39,90 49,90	Game Gear Big Window (Lu Battery Pack Aerial Assault	rbe)	19,90 39,90 29,90
	lack to t. Future ar	m 59,90 ip 49,90 m 49,90	Slime World Sonic II Sonic II	ip pt.	39,90 79,90 89.90	Actraiser Area 88 Axeley Axeley	am jp dt	129,90 69,90 119,90 89,90	Probotector Push Over Rampart RPM-Racing	ip am am ip	99,90 119,90 119,90 69,90	Blaster Master Cyraid Castlevania II Chase HQ	am am jp	55,90 29,90 39,90 29,90	Bare Knuckie Berlin Wall Buster Ball Dodgeball	000000 a	59,90 29,90 29,90 29,90 39,90 49,90
			Starcruiser Street of Rage II Street of Rage II	ipt ip	29,90 89,90 79,90	Birdy Rush Bill Laimbeers Battle GrandPrix	jp am ip am	59,90 59,90 59,90 109,90	Road Runner Rocketeer Spiderman	am jp am	119,90 49,90 119,90	Crystal Quest Double Dragon I Duck Tales Fortress of Fear	am	29,90 59,90 55,90 39,90	Donald Duck Devilish Halley Wars	am	39,90 49,90 49,90 29,90
	huck Rock o	dt 99,90 p 49,90	Toki Tecmo World C. Terminator	jp dt	39,90 49,90 99.90	Barts Nightmare Castlevania IV Castlevania IV Cameltry	ip dt jp	79,90 109,90 69,90	Super Pang Super Stadium Super Fighter Super Stadium	0000	99,90 39,90 49,90 49,90	Final Reverse Football Gauntlet II	jp am am	19,90 29,90 39,90	Heavy w.Cham Indy Kinetic Connec Lemmings	am	65,90 29,90 69,90
I	Anna Robinson ir	p 49,90 nt 49,90	TazMania Turrican Twinkle Tale Thunderforce IV	am dt jp dt	89,90 45,90 79,90 89,90	Chuck Rock Cyber Formula Dino City Dino City	am ip am	109,90 59,90 119,90 79,90	Super Starwars * Super Valis SonicBlastman SoulBlazer	am jp jp am	139,90 79,90 89,90 109,90	Gremlins II Hong Kong Hudson Hawk Hook	jp jp am dt	39,90 19,90 29,90 49,90	Lemmings Monaco GP Olympic Gold Pac-Man Prince of Persia	jp am	39,90 49,90 59,90 69,90
-	atal Rewind an atal Labyrinth an antasia i	n 59,90 n 59,90 p 49,90	Taskforce H. Toe Jam & Earl Unchart.Waters	jp am	49,90 39,90 109,90	Darius Twin Desert Strike Dodgeball Dirty Challenger E.D.F.	p am p n	79,90 119,90 49,90 59,90	Streetfighter II Thunder Spirits TMNT IV	diptdt	99,90 59,90 109,90 129,90	Loopz Lucky Monkey Looney Toons	jp jp am	19,90 19,90 59,90	Psychic World Putt & Putter Shinobi Shinobi 2	am jp jp	29,90 29,90 39,90 69,90
-	aery Tale an inal Boxing ji ire Mustang ji	n 59,90 p 59,90 p 59,90	Undeadline Univers. Soldier Valis III Valis SD	<u>0.00</u>	49,90 79,90 39,90 39,90	Final Fantasy II F-Zero	am dt	69,90 139,90 89.90	Terminator II Wagan Land WWF Wrestling WWF Wrestling	ip dt ip	39,90 129,90 79,90	Maru's Mission Mario II MegaMan	dt am am	49,90 69,90 45,90	Simpsons Slider Solitaire Poker	am am	69,90 39,90 29,90
F	re Wrestling jantasm Soldier jalares jantaug	p 39,90 p 49,90 p 39,90 p 39,90	Verytex Wani Wani World of Illusion Whip Rush	0.00000	39,90 39,90 89,90 29,90	G.Forem.Box Gods Golden Fighter	am ip am	99,90 119,90 79,90 109,90	Wanderers fr.YS Wingcommand.	am am	119,90 119,90 39,90	MeğaMan II Mystical Ninja NBA Allstars NBA Allstars II	jp am am	55,90 19,90 39,90 59,90	Space Harrier Spiderman Sonic 2	ip ip am jp	29,90 59,90 49,90
GG	ods an	p 59,90 n 99,90 p 49,90 tt 59,90	Wonderboy III WWF Wrestling*	jp dt	39,90 99,90	Home Alone II Hunt f.Red Oct. Imperium J.Madden Footb	am am	119,90 99,90 109,90	Dyna I Pad dt kor Joypad DF Action Replay Pri Universal Adapte	0	35,90 29,90 119,90 39,90	Nemesis II Palamedes Potatoe Boy Puzzle Boy	am jp jp	59,90 49,90 19,90 19,90 29,90	jp: japanis	ne Versi che Ver anische	s. Vers.
H IS IS	ellfire jṛ nmortal an diana Jones d	p 39,90 n 99,90 ft. 99,90	ActionReplayPro Joypad Dauerf. Afterburner III	jp	119,90 29,90 129,90	Krusty FunHou. Lagoon	am am	99,90 89,90 79,90	UFO DRIVE, Bac System für Supe inkl. Schummelf	ek - Up		Princ. Blobette Probotector Sneaky Snakes	am am	45,90 49,90	DF: Dauerfe Wir verkaufen z Bedingungen:		nden
333	Madden II an Montana Foot.II ji Imes Pond II an Ordan vs Bird am	p 79,90 n 59,90 n 79,90	Aisle Lord CD Aleste Earn. Evans CD Heavy Nova CD	0 0 0	79,90 129,90 79,90 59,90	Leathal Weap. Lemmings MarioPaint Magical Quest	am jp dt am	119,90 69,90 89,90 139,90	NEO GEO		699,90	Snow Bros. Soccer Mania Solomons Club	jp am am	39,90 29,90 29,90 39,90 29,90	Importspiele sin deutsche Anleit übernehmen ke für die Kompatil	d ohne ung. Wii inerlei F pilität de	r Haftung
M	ystic Hunter jr HLPA Hockey an lympic Gold jr ut Run jr	9,90 n 89,90 p 49,90	Jaguar CD Monkey Islands Sol Feace CD	am am jp	129,90 129,90 59,90	Metal Jack Mickey Mouse Mystic Quest	jp am am	49,90 139,90 79,90	Spiele ab 159,90 Game Boy	•	0.0-	Spot Simpsons II Spiderman II Terminator II	am am am am	59,90 59,90 55,90	Spiele. Defekte nach unserem E repariert, ausge oder gutgeschri Alle Waren sind	Ware wi	rd
PQ	GA Tour-Golf an uackshot jr	n 59,90 p 39,90	Thunderst.CD Wolfchild CD WonderDog Prince of Persia	am CD CD	79,90 129,90 99,90 99,90	Magic Sword NCAA Basketb. Out of t. World	jp am am	59,90 119,90 109,90	Amplifier(Stereo) Akku Pack Smartboy (Tasch Lightboy(Licht &	e) Lupe)	9,90 39,90 9,90 19,90	TMNT 2 Tom & Jerry Ultraman World Cup	am am jp dt	39,90 59,90 19,90 29,90	Alle Waren sind tausch ausgesc Lieferung, Preis Irrtum vorbehalt	niossen	
n	ın Ark jı	49,90		No.	20,00							Trong Cup	-	20,00	THE TOTO CHARLE		
	(HE SHIELDS	EN BRIDE	STREET,	e i sance													

#### Inserentenverzeichnis

Arbirosoft	87	Fandango	136	Junker	68	Pfitzenmeier	106
Artifex	73	Flashpoint	135	Juwel	136	i inzeminerer	
ATI Technologies	4. US	Funmail	139	Juwei	136	Quicksoft	93
		Funtastic	21	Karosoft	69		
Bachler	10	Funware	106	Konami 1	15, 129	Royal Soft	7
Berry Lösungsservi	ce 65			Theo Kranz-Versand		RTB	106
Bomico	114	Galaxy Software	139	KSK Schöneich	95		
Bundesministerium	für	Gamestore	73			Sega	18/19
Arbeit	111	Gamesworld	71	Magic Bytes Verlag	Klein-	Seitz	68
		Gamezone	141	gräber	37	Sierra On-Line L	td. 43
Camps	35	Gravis	9	Magic Line	73	Soft & Sound	57
CPS	33	Gross Electronic	105	Markt & Technik, Bu	ıch- u.	Softpower	106, 108
CPS Heidak	76/77			Softwareverlag 40, 8	85, 127,	Softsale	6
CWM	136	Hamo	89	143, 145, 147, 149,	3. US	Software	28, 99
		Hard & Soft	128	Microprose	45, 47	Sparkassenverb	and 2. US
Dongleware	65	Hard'n Soft N-Joy	128	Philip Morris GmbH	23		
Dynamic Soft	95	Hartung		Multimedia Soft	95	Time Soft	104
		Spiele GmbH	27, 29			Traumfabrik	53, 138
Electronic Arts	39, 41			Okay Soft	68		
EMI Electrola	25	Jandt	109			Webers EDV-Se	ervice 95
Esser-Soft	73	Joysoft	44	Pfister	107	Wial Versand	54/55



#### Xenon 2

Der 89er Amiga-Ballerhit der Bitmap Brothers ist nun endlich offiziell für Segas Mega Drive zu haben. Dabei wurde gerade an der Präsentation gespart: Die Ex-Bombthe-Bass-Musik düdelt nur noch, die Grafik ist farbloser als im Original und mit guter Bewaffnung geht stetiges Ruckeln einher. Eine lieblose Umsetzung, die dem Original nur ähnelt und es dabei nie erreicht.

Genre: Action Hersteller: Virgin Zirka-Preis: 110 Mark

#### **MEGA DRIVE 67%**

Grafik: 60% Sound: 59% Schwierigkeit: einstellbar



## Back to the Future 3

Die Amiga-Version erschien vor fast zwei Jahren und konnte schon damals nicht begeistern. Grafisch und spielerisch hat sich bei diesem Modul nichts geändert. Immer noch müßt Ihr als Doc Brown auf einem Pferd reiten, in einer Schlucht Indianer erledigen und auf dem Schießstand Punkte sammeln. Ein derart mieses Spiel hat Marty McFly nicht verdient. js

Genre: Geschicklichkeit Hersteller: Imageworks Zirka-Preis: 100 Mark

#### **MEGA DRIVE 21%**

Grafik: 55% Sound: 52% Schwierigkeit: mittel



#### **Captain America**

In der Data-East-Automatenumsetzung Captain America and the Avengers muß der Spieler am heimischen Mega Drive die Welt vor dem bitterbösen Red Skull retten. Aus vier Marvel-Superhelden mit unterschiedlichen Waffen dürft Ihr Euren Favouriten wählen und gegen Red Skull und seine Helfershelfer antreten - auch gleichzeitig mit einem Freund. Das Spielgeschehen erinnert an Konamis Turtles in Time für das Super Nintendo: Von schräg-oben seht Ihr auf den leicht räumlichen Kampfschauplatz und vertrimmt die "Super-Villains" mit einem Fußkick oder benutzt eine Waffe. Habt Ihr alle erledigt, scrollt das Bild weiter zur nächsten Herausforderung. Im zweiten und vierten der fünf Level reitet Ihr auf Speeder-Bikes durch die Lüfte und ballert feindlich gesinnte Comic-Kreaturen ab. Angereichert wird das Spiel durch diverse Mittel- und Endgegner. Möglicherweise haben die Programmierer von Captain America and the Avengers das Mega Drive mit einem Master System verwechselt. Nur so kann ich mir das Ruckeln, die farbarme Grafik und das schreckliche Geflacker erklären - insbesondere im Zwei-Spieler-Modus. Nur die Musik verwöhnt den Spieler mit gelungenen Kompositionen. Doch das allein kann nicht über die häßlichen Grafiken, das witzlose Spielprinzip und die erbärmliche Programmierung hinwegtrösten. Testmuster von Galaxy.



Genre: Action Hersteller: Data East Zirka-Preis: 120 Mark

#### **MEGA DRIVE 40%**

Grafik: 42% Sound: 68% Schwierigkeit: mittel



#### Sonic Blast Man

Der Sonic Blast Man ist ein japanischer Comicheld, wie er schöner nicht sein könnte. Sein hautenger, muskelbetonender Kampfanzug läßt brave Geishas reihenweise in Ohnmacht fallen und wird nur noch durch die gelbe Brille und die Radarschüssel auf der Stirn überboten. Ähnlich unansehnlich für westliche Augen ist das Spiel: Auf einer Straße kommen Euch drei böswillige Gestalten entgegen. Ob der Sonic Blast Man einen Wirbelschlag vollbringt, die Gegner durch die Luft schleudert oder nur simpel draufhämmert, liegt jenseits Eurer Zuständigkeit: Drückt einfach nur Feuerknopf "Y" und Blast Man erledigt den Rest. Da ist man für die Sprungmöglichkeit regelrecht dankbar.

Ein heißer Anwärter auf den Preis "dümmste Bonussequenz aller Zeiten" wird gleich mitgeliefert: Ein Zielball wandert langsam über den Bildschirm. Ist der Punker (oder eine Krabbe oder ein Alien-Monster) im Visier, müßt Ihr einen Knopf drücken. Technische Schnitzer wurden nicht vermieden, gelegentliches Ruckeln und Flackern begleiten das große Helden-Sprite bei seiner Mission.

Sonic Blast Man ist eines der stumpfsinnigsten Spiele, die je in den Schacht meines Super Nintendos gelangten. Zum Glück bleibt uns eine PAL-Version voraussichtlich erspart. Testmuster von Galaxy. js



Genre: Geschicklichkeit Hersteller: Taito Zirka-Preis: 80 Mark

#### **SUPER NES 39%**

Grafik: 52% Sound: 61
Schwierigkeit: leicht



#### Sküljagger

Sküljagger ist ein Pirat, wie er im Bilderbuch steht: Immer mies gelaunt, häßlich wie die Nacht und in etwa so vertrauenswürdig wie ein Politiker. Sküljagger hat sich das friedliche Westica-Eiland als Unterschlupf ausgesucht und terrorisiert mit seinen finsteren Korsaren-Kumpanen die Einwohner des Insel-Idylls. Nur Ihr, in der Rolle des Superhelden Storm Jaxon, bietet dem Piratenrüpel die Stirn. Mit einem scharfen Säbel bewaffnet, verprügelt Ihr in sieben vertikal und horizontal scrollenden Spielstufen die Schergen Sküljagger's.

Aufgesammelte Früchte dienen als Extrawaffe: Je Fruchttyp bubbelt Storm Jaxon unterschiedliche Kaugummiblasen. Eine verputzte Kirsche sorgt für einen Schwebeballon; ein paar Weintrauben gefuttert, und das Heldensprite umgibt sich mit einem schützenden Kaugummi-Schutzschirm.

So spritzig die Idee mit dem Kaugummiextra auch sein mag, es bleibt schleierhaft, wie das Sküljagger-Modul durch die Maschen der Nintendo-Qualitätskontrolle rutschen konnte. Denn Sküljagger gehört zu übelsten Sorte spielerischer Mangelkost. Die Grafik ist von so schreiend mieser Qualität, der Trommel-Sound von so nervtötender Schrillheit, daß diese Catridge ohne Zweifel als Marterinstrument zu gebrauchen ist. Testmuster von Flashpoint.



Genre: Geschicklichkeit Hersteller: American Softworks Zirka-Preis: 120 Mark

#### **SUPER NES 26%**

Grafik: 48% Sound: 52% Schwierigkeit: mittel



#### Chuck Rock

Das männliche Sexsymbol der Urzeit war Chuck Rock. Unrasiert und mit animalischem Charme betörte er bereits auf diversen Computern und den Sega-Systemen jede Neandertaler-Braut. Nebenbuhler Gary Gritter hatte keine Chance, das Herz der begehrten Ophelia zu gewinnen und entführte sie aus Verzweiflung.

Die 19 Level des Spiels sind in fünf Welten unterteilt. Um Ophelia zu befreien, muß Chuck sich im Dschungel, im Vulkan, unter Wasser, in der Eiszeit und im Land der Riesendinos den prähistorischen Gefahren stellen. Zur Verteidigung kann Chuck im Sprung den Mieslingen einen tödlichen Tritt verpassen oder sie mit einer Abart des Bauchtanzes außer Gefecht setzen: auf Knopfdruck erschlägt er die Feinde mit seinen wohlgenährten Wanst.

Chuck Rock verwöhnt mit witziger, bonbonfarbiger Comic-Grafik. Alle "Darsteller" sind herrlich gezeichnet und gut animiert. Ob Chuck sich an ungewaschenen Körperteilen kratzt oder gegen einen Dinosaurier in Herzchen-Shorts und Boxhandschuhen kämpft: Lacher bleiben unvermeidlich. Auch spielerisch hat Chuck einiges zu bieten. Die Level sind groß und vielfältig, die Obergegner abwechslungsreich - beim Plazieren der Steinplatten wird sogar etwas Taktik verlangt.

Der einzige Kritikpunkt: Continues gibt es nicht und die Leben von *Chuck Rock* sind schnell verbraucht, auch wenn es nie unfair wird. Nur wer sehr viel übt, kann Ophelia retten. Trotzdem solltet Ihr diesen unterhaltsamen Urzeit-Trip nicht versäumen. Videospiel-Ladies werden an diesem Prachtkerl ohnehin nicht vorbeikommen - Welcher Modulheld bietet schon Bartstoppel, Bierbauch und miese Manieren? Testmuster von Galaxy.. *js* 



#### James Bond Jr.

Der verdiente Ruhestand: James Bond sitzt im heimischen England in seinem Ohrensessel, raucht Pfeife und Sophia von den "Golden Girls" ist sein Sexidol. Er kann beruhigt seinem Lebensabend verbringen, denn Sprößling James Bond Jr. ist in Papis Fußstapfen getreten und rettet die Welt.

Junior wurde von der Hauptquartier-Waffenkammer mit den neusten Fortbewegungsmitteln ausgestattet. Im Speedboat geht's durch die Kanäle Venedigs, im Raumschiff über Planetenoberflächen und im Hubschrauber über eine Waldlandschaft. Störenfriede wie Raketen, Panzer oder Minen könnt ihr mit Eurer Bordkanone oder Bomben wegpusten. Diese horizontal scrollenden Level wechseln mit typischen Jump'n'Run-Abschnitten ab.

Der Sohnemann hat viel trainiert und kann laufen, springen, rutschen, boxen, zutreten, schießen und Bomben werfen. Seltene Extras frischen den Energievorrat auf, machen Euch schneller oder spenden neue Munition. Nach jedem Abschnitt wird der Agentenspieler dank eines Zwischenbildchens über den Lauf der Dinge unterrichtet und mit einem Paßwort versorgt. Damit kann auch nach einem Stromausfall oder dem Verlust aller Leben weitergespielt werden James Bond Jr. ist abwechslungsreich, aber dilletantisch programmiert. Bei fünf Objekten gleichzeitig auf dem Bildschirm ruckelt's und die bunte Grafik wirkt phasenweise, als hätte das Programmierteam einige Zeichenaufträge an Kindergärten vergeben. Die technischen Mankos vermiesen das Spielvergnügen und der saftige Schwierigkeitsgrad (trotz Level-Paßwörtern) läßt das Modul schon bald im Schrank verstauben. Testmuster von Dynatex.

Genre: Geschicklichkeit Hersteller: Sony Imagesoft Zirka-Preis: 130 Mark

SUPER NES 76%

Grafik: 73% Sound: 68% Schwierigkeit: schwer

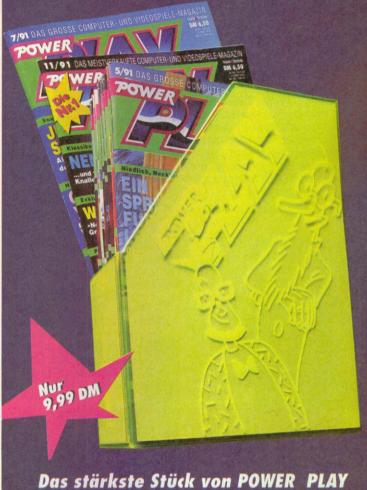
Genre: Geschicklichkeit Hersteller: THQ Zirka-Preis: 130 Mark

SUPER NES 47%

Grafik: 52% Sound: 32% Schwierigkeit: schwer

#### 7 2/93

# Hol Dir den POWER Ordner!



ist da !!!!! Der Ordner der steht – wie zementiert. Holt ihn Euch. Zum absoluten Knüllerpreis von 9,99 DM.
Gleich Zuschlagen!!!

Ja, ich will Exemplare des Original Power Ordners zum Super-Sensationspreis von 9,99 DM (zzgl. Versandkosten). Ich bezahle nach Erhalt der Sendung.

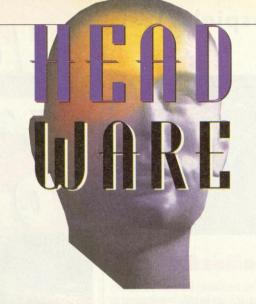
Name , Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Datum, Unterschrift
Coupon einfach austüllen, ausschneiden, auf Postkarte kleben und einsenden an:
Markt & Technik Leserservice. CSJ Postfach 14 02 20, 8000 München 5

Was sonst noch auf der Welt passiert: Knut tanzt im Cyberspace, Michael geht auf eine gefährliche Reise und Martin analysiert die amerikanische Musik-Szene



besonders wichtig: Software-Riese Electronic Arts sicherte sich rechtzeitig die Rechte an Dangerous Journeys und werkelt an einem passenden Computerspiel. Konsolenkrieger werden von JVC bedient, die eine Super-Nintendo-Fassung in der Pipeline haben.

#### Sarah Jane Morris

Heaven Progressiver Pop, mit leichten Jazz-Anleihen, dynamisch vorgetragen: Die Lady mit dem Raucher-Organ setzt gekonnt Akzente. Nicht ganz so fetzig wie der Vorgänger, trotzdem empfehlenswert.



#### Reingehört



## John Lee

Boom Boom Hardcore-Blues vom Meister persönlich. Depressive Songs, die den Genre-Freak ansprechen: neue Fans gewinnt Hooker mit der aktuellen CD nicht. Schwerfällig.

Hooker

#### **Anna Palm**

Love me Im zweiten Album der Independant-Amazone Anna Palm wird die Vokal/Violin-Mischung mit Dance-Einlagen parfümiert. Resultat: merkwürdig. Für Disco-Ge-strampel zu abgeklärt, als High-End-Pop zu "Kids-tüm-



#### **Deutschland** in den Schatten



o lautet nicht etwa ein Kommentar zur aktuellen politischen Lage, sondern der Titel eines neuen Shadowrun-Quellenbuchs. Das gleichnamige Rollenspielsystem, in Amerika von der FASA-Corporation entwickelt, ist nicht nur dort zu einem Bestseller geworden. Auch in Deutschland findet die ungewöhnliche Mischung aus Matrix-Reisen, Cyberspace-Abenteuern und Fantasy-Märchen immer mehr Anhänger. Grund genug für Productions, Fantasy Deutschland Lizenznehmer von FASA, ein eigenes Quellenbuch zu entwickeln. Shadowrunner, die nicht nur in Ami-Sprawls ihre Abenteuer erleben möchten, erschließt sich mit Deutsch-

#### Dangerous Journeys: Mythus

ollenspielfreaks bekommen bei dem Namen Gary Gygax feuchte Augen. Ist Gygax doch kein geringerer als der Schöpfer der weltberühmten Advanced Dungeons & Dragons-Spiele - Kennern schlicht unter dem Kürzel AD&D bekannt.

Mittlerweile kehrte Gary Gygax AD&D und der Firma TSR den Rücken zu und fummelte ein neues Spielsystem zusammen: Dangerous Journeys. Das Schlagwort "Multi-Genre-Rollenspiel" geistert nicht nur durch die Fachwelt, sondern prangt auch auf der Hochglanzhülle des Regelwerks. Multi-Genre deshalb, weil Gygax in Dangerous Journeys nicht nur verschiedene Stilrichtungen verquickt, sondern dem Spielleiter bei der Wahl des Hintergrundes weitgehend freie Hand läßt. Ob eine schmuddelige Ork-

bande durchs New York des 20. Jahrhunderts fegt, Ihr nebst Kumpels eine Bar in Lemuria auf den Kopf stellt, oder im wüstenähnlichen Ägyptenszenario auf Pharaonenhatz geht, bleibt Eurer Phantasie überlassen. In den Multi-Universen Gygax's wird zudem bei der Charakterdefinierung sehr viel mit "Skills" statt fixer Werte gearbeitet. Die Folge: Die Figuren, Helden und Charaktere sind vielschichtiger als in "herkömmlichen" Table-Board-Spielen.

Besonders Liebhaber rassiger Spielsitzungen im Kreise begeisterter Hardcore-Rollenspieler finden sich in dem englischsprachigen, über 400 Seiten starken Regelbuch Dangerous Journeys: Mythus ohne große Probleme zurecht. Echte *Dangerous Journeys:* Mythus-Spieler legen sich Mythus zusätzlich den

Magick-Wälzer zu, der auf rund 380 Seiten alle magischen Eventualitäten der Fantasywelt beschreibt. Neben über 1000 Zauberformeln erfahrt Ihr Wissenswertes über magische Zutaten und verzauberte

Gegenstände.



Schatten ganz ein neues Betätigungsfeld. Das großformatige, 200 Seiten starke Quellenbuch (49,80 Mark) bietet jede Menge Informationen frisch aus der Zukunft. Was die beiden Autoren Michael Immig und Thomas Römer an Wissenswertem, Verrücktem, Satiri-

land in den

#### ÄHM ... RÄUSPER ... ALLE SALEN ES SEI JETZT SO EINFACH SEINE POWER-PLAY

SAHHLUNG ZUM POWER-PACE AUSZUBAUEN...



Tips&Tricks total/ Gewinnspiel/ Wizzary 7 im Test - das beste Rollenspiel aller Zeiten/Spiele des Jahres - Power Play die Highlights '91

versenken: Taskforce Adventures: Sherlock

Schiffe

1942.

Holmes,

Curse of Enchanthia v. a.. Rollenspiele: Might & Magic 4, Darklands, Legacy. Die Amiga-Meister: Psycnosis. Außerdem Erste Infos zu Lemmings 2.

"Rampart"der Taktik-Knüller. Lösungen zu "Fire&Ice". "Amberstar" und jede

Erste Infos

Menge Cheats und Kniffe. Alles über den Cyberspace- Filmhit "The Lawnmower Man". Randale im Raum: "Super Aleste", "Last Resort"

Lucasfilms Adventure-Krönung: Indiana-Jones 4.

olympiade: 70 Sport-Spiele im Überblick. Red-Baron-Nachfolger "Aces of the Pacific" im Test.

Pixel-

Raser im Test Mariokart. Car & Driver, Lotus 3, Red Zone, Im Visier: High-End-Amiga

zum Star Wars-Simulator, Welt der Spiele: Bericht von der London-Messe

Telefonische Bestellungen bitte unter 089 - 240 132 28 aufgeben. Außer den hier aufgeführten Ausgaben könnt Ihr auch noch Heft 11, 12/90 und 1, 2, 3, 4/91 unter der genannten Telefonnummer anfordern. Ansonsten Coupon ausfüllen und schicken an: Power Play Leserservice, CSJ Postfach 140 220 in 8000 München 5

Rollenspiel-Cocktail: Ultima Underworld

Amberstar - Abandoned Places - Beholder 2 Knightmare/ Players Guide/ Handheld- corner: Neuheiten für Game Boy, Game Gear und Lynx/ Krawall im All: Buck Rogers 2

Spiele-Paradies: 100 neue Titel, großer Messebericht CES in Chicago.

Thalion's Turrican-Killer: Lionheart. Exclusiv: Maxis neue "Sim"-Spiele, Sim Life & Simm Farm

Software des Grauens Ein Führer durch die Gruselspiele. Sim Ant, der orginelle

Nachfolger zu Sim Earth. Battle Isle, der Strategieknüller im Test

Die Bezahlung erfolgt nach Erhalt der Rechnung.

Gesamtbetrag

Name, Vorname

Straße, Hausnr.

Schickt den ausgefüllten Coupon an: Power Play Leserservice, CSJ Postfach 140 220, 8000 München 5.





Fans. A-Train: Exklusiv - Maxis neue Simulation. 25 Jahre Enterprise: Star Trek

Space Quest: Die Fortsetzung der Kosmos-Komödie. Stimmunasmacher. High End-Spiele.

Bard's Tale 4: Die Rollenspiellegende im neuen Look. Endzeit: Spielideen auf dem Prüfstand

Nemesis 2 und viele andere Knaller für Game Boy. Exklusiv: Wizardry 7:

neue Features schöne Grafik,

mehr Monster. Großer Bericht von der Londonmesse. Tag der Abrechung: Terminator 2



PITSCHE\_RATSCHE, AG! - ... ABER KEINER HAT GESAGT, DASS JAS SO ANSTRENGEND IST!

Ich bestelle für 6,50 DM pro Exemplar:

Ausgaben POWER PLAY Nr.

Ausgaben POWER PLAY Nr.



über die bundesdeutsche Wirklichkeit im nächsten Jahrtausend zusammengetragen haben, kann man nicht nur jedem Cyberpunk wärmstens empfehlen.

Buchtip

Alles über

Super-Nintendo-Spiele

chalk, Tips & Facts

er schon ein Super Nin-

tendo zu Hause hat

oder sich mit Kaufabsichten

trägt, darf nun den Buchhänd-ler aufsuchen. Vom Falken-

Verlag erschien der kompetente Ratgeber Alles über Super-

Nintendo-Spiele, in dem Ihr nicht nur Tips & Tricks zu den

wichtigsten Modulen findet.

Das Buch informiert über Zubehör und Hardware, blickt

in die Software-Zukunft, schildert die Entstehungsgeschich-

FALKEN

ten vieler Spiele und vermittelt sprachlich versiert Hintergrundinformationen. Das durchgehend farbig illustrierte Fachbuch kostet 19,80 DM und sollte keinem Super-Nintendo-Interessierten durch die Lappen gehen.

#### Dance in Cyberspace

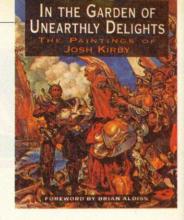
ymbole, Ziffern, Gesichter, verschwommenes, fragmentarisches Mandala visueller Information... Wie ein Origamitrick in flüssigem Neon entfaltet sich seine distanzlose Heimat, sein Land, ein transparentes Schachbrett in 3D, unendlich ausgedehnt. Cyberspace William Gibson, "Neuromancer". Potentielle Cyberpunks dürfen aufatmen. Endlich platzt ihre völlig neue Weltanschauung mit Effet in die Welt von heute. Nach Film, Literatur und Computerspiel dringt die Vision vom "Cyberspace", der computergenerierten 3-D-Welt, sogar in die Musikbranche ein. Erster Vertreter: Dance in Cyberspace, ein Musikvideo im flockigem Hip-Hop- bis Tekkno-Kleid. Musikalisch unspektakulär, soll der Konsument vor allem von visueller Seite her auf eine Art Cyber-Trip gebracht werden. Angepriesen als "Cyberdelic Experience" folgt jedoch schon nach einigen Minuten die Ernüchterung: Kein Tanz im Cyberspace, bißchen Matrix. nicht mal'n

Was sich auf dem Bildschirm abspielt, stammt von einem halbwegs fixen Amiga: Immer wiederkehrende Man-

delbrote und Apfelbäume mit "Color-Cycling" (geht mit jedem Fraktal-Programm), einige Vektorgrafiken (unter anderem die Viper aus Elite) und jede Menge "Bobs". In so man-chen Demos bekommt der Amiga-Besitzer Professionelleres geboten. Einzig interessant sind ab und an auftauchende Gesichter in Falschfarben. Sicherlich verfehlt Dance in Cyberspace seine Wirkung bei Otto Normalverbraucher nicht - ein Computerfreak kann sich dank mangelnder Abwechslung das Gähnen jedoch nicht verkneifen.

#### **Fantasy** Famous

antasy-Fans lieben Terry Pratchett, doch kaum einer von ihnen hat sich jemals gefragt, woher denn die tollen Cover-Artworks der Pratchett-Bücher stammen. Verantwortlich für die witzigen Illustrationen ist Josh Kirby, einer der wohl brillantesten Science-fiction-und Fantasy-Maler unserer Zeit. Als Portraitzeichner ausgebildet. zog es ihn schon bald in Grafikstudios, wo er vor allem als Illustrator arbeitete. In den siebziger Jahren lag der Schwerpunkt seiner Arbeit vor allem bei Art-



Zur gleichen Zeit entdeckte ihn die Literatur- und Rollenspielwelt. Neben derben Monsterklopfereien (Dragonslayer, Tunnels & Trolls), liebt Kirby vor allem die witzige, abgefahrene Thematik von Pratchetts Scheibenweltzyklus. Kirbys Stil paßt dabei vollends: gnubbelig-häßliche, bemitleidenswerte Monster, derbe, durchgehend vollbusige Jungfrauen und muskelbepackte Helden mit einer krummen Nase.

Die Bilder von Josh Kirby sprühen dabei nur so vor Leben und erdrücken den Betrachter regelrecht. Sie sind vollgepackt mit abgefahrenen Figuren, die nicht etwa nur so dastehen, sondern immer irgendwas zu tun haben (meist kreischen sie den Betrachter an). Wer sich diesen Genuß nicht entgehen lassen will, sollte sich einige Pratchett-Bücher zulegen, die ab und an mit farbigen Illustrationen des Meisters glänzen. Neueste Ausgabe: Eric, eine nette Erzählung um den Zauberer Rincewind (Die Farben der



und Ankündigungs-Postern zu Filmen (The Life of

Ende des Jahrzehnts kristallisierte sich seine Liebe zu Science-fiction- und zu Fantasy-Motiven heraus. Es folgten zu dieser Zeit vor allem Titelbilder großer Filme: Die Rückkehr der Jedi-Ritter. Krull oder Beastmaster. Magie) mit vielen tollen Illustrationen. Absolute Fantasy-Fans sollten sich In the Garden of Unearthly Delights (Paper Tiger Verlag) besorgen, ein Buch nur mit Kirby-Bildern. Der Bildband ist nur in England erhältlich eine aute Adresse ist einer der "Forbidden-Planet"-Läden im Vereinten Königreich.



## C64'ER FAN: MACH DEIN SPIEL!

Wer jetzt nicht spielt, hat ausgespielt. Für Fans wie Dich hat Markt&Technik sechs C64-Spielesammlungen zusammengestellt. Jede besteht aus einer Diskette mit starken Spielen und einem Begleitbuch. Darin findest Du alle Lösungen und viele Tips und Tricks, wenn Du mal nicht weiterkommst. Mach Dein Spiel. Jetzt!

FÜR NUR 39,-DM!

Bernhard Schmidt 64'er Spielesammlung Band 6 Insgesamt 15 Klasse-Spiele für den wahrhaft spielfreudigen 64er-Benutzer. Oder bleibst Du etwa ungerührt, wenn Du hörst, daß eine intergalaktische Ballerei, bewegungsintensive Sportwettkämpfe und Knötie in Caves zur gleichen Zeit auf einer 5,25"-Diskette stattfinden? Nicht schlecht, gell? 1992, ca.120 Seiten, inkl.Diskette ISBN 3-87791-370-9 DM 39,\*

Markt & Technik

Markt&Technik

Bernhard Schmidt 64'er Spielesammlung Band 5 Von Karamelien bis Bagdad - 15 turbomäßige Spielerlebnisse. Anregend, lehrreich und gesund. Zum Beispiel "NewQuarts": das bekannte Tetris in einer neuen aufregenden Variante. Oder "TrenchFire": 3D-Action im Weltraumgleiter. Für mögliche Nebenerscheinungen beachte bitte das beiliegende Handbuch oder frage den Hacker von nebenan. Der hat die neue Spielesammlung 1992, 119 Seiten, inkl. Diskette nämlich schon. ISBN 3-87791-333-4 DM 39,-\*

Axel Seibert 64'er Spielesammlung Band 1

Action, Simulation, Strategie. 15 spannende Spiele zum Preis von einem Dutzend: Balliard • Maze • The Way • Schiffe versenken • Vager 3 • Firebug • Pirat • Handel • Wirtschaftsmanager • Börse • Vier gewinnt • Vier in vier • Brainstorm • Schach • Zauberwürfel. Wer "Pirat" nicht packt, muß zur Strafe "Schiffe versenken" üben. 1987, 115 Seiten, inkl. Diskette

ISBN 3-890**90-429-**7 DM 39,-\*

Axel Seibert

#### 64'er Spielesammlung Band 3

Geschicklichkeit, Abenteuer, Bewegung. 12 heiße, heiße Spiele: Arabian Treasurehunt • Block'n'Bubble • Robo's Revenge • Race of the Bones • Quadranoid • Future Race • Risiko • Copter Flight • Asteroids 64 • Verminator • Der kleine Hobbit • Odyssey. Wir legen Wert auf die Feststellung, daß sich hinter "Robo" nicht der Autor verbirgt.

1988, 103 Seiten, inkl. Diskette ISBN 3-890**90-596**-X DM 39,-\*

\* unverbindliche Preisempfehlung.

## Außerdem auf dem Spielplan:

Hartmut Woerrlein

#### 64'er Spielesammlung Band 4

Knobeln, Mogeln, Strampeln. 20 tolle Computer-Spiele mit 80 Seiten Anleitung, z.B.: Samurai: Kampfspiel mit Spitzengrafik • Motocrash: veredelter Tron • Omidar: mit einem Gorilla auf der Flucht • Bomb Runner: Minensuchkommando • Baccaroo: neue Paradroid-Version • Crillion: Mischung aus Boulder Dash und Arkanoid. Alle Spiele sind gepackt und mit Schnellader abgespeichert.

1988, 80 Seiten, inkl. Diskette ISBN 3-890**90-703**-2 DM 39,-\*

Sport, Adventure, Simulation. 14 Mega-Spiele für ganze 64'er Spielesammlung Band 2

39 Mark: Golf • Billard • Tonti • Zauberschloß • Freiheit • Steel Slab • Space Invader • Apokalypse Now Block Out • Aquantor • Tödliches Dioxin • Libra •

Dasher • Bundesliga-Manager. Kleiner Fip: Wer zuw "Golf" spielt, wird mit "Zauberschloß" h

9 1/2 Wochen bestraft. 1987, 98 Seiten, inkl. Dister





DAS ERFOLGS-PROGRAMM FÜR IHR PROGRAMM!

Dies ist nur ein kleiner Ausschnitt aus dem neuen Gesamtprogramm des Markt&Technik-Verlags: Mehr als 500 Problemlösungen zu Hard- und Software warten auf Sie-jetzt bei Ihrem Buchhändler, im PC-Fachhandel und in den Computer-Abteilungen der Warenhäuser!

#### $3 \times 4 = 10$

Statt eine Platte mit zehn Songs zu kaufen, müssen Annie-Lennox-Fans gleich zu drei Alben greifen. Jeweils vier Lieder (darunter partout der Single-Hit "Cold") tummeln sich auf dem Maxi-CD-Trio. Die restlichen Tracks stammen aus MTVs "Unplugged"-Serie, und zeigen die musikalische

Potenz der Sängerin wirkungsvoll auf. Leider trübt teils die Klangqualität das ungestörte Lauschen – von den viertelstündlichen CD-Wechselorgien ganz abgesehen. Summasumarum ein reichlich überteuerter Zehnerpack, der als normale CD deutlich mehr Bonuspunkte eingesackt hätte.



#### Country-Kultur

ack to the Roots: Während die amerikanischen Politiker im Zukunfts-Nirwana herumirren, steht die Marschrichtung der Musikindustrie fest. Seit Garth Brooks die Billboard-Charts fest im Griff hat, plazieren sich moderne Country-Acts regelmäßig in den US-Pop-Charts. Während Kollegen wie Michael Jackson und U2 froh sind, vier bis fünf Millionen Scheiben im Jahr abzusetzen, griffen über neun Millionen Amis zur letzten Brooks-CD. Die neue Platte "The Chase" ist schon wieder die Nummer 1 – seine Musik trifft den angeknacksten Nerv der US-Bevölkerung. Die Mischung aus ehrlicher "Down to Earth"-Musik und professioneller Präsentation katapultierte ihn zum US-Medienstar Nummer 1. Er singt Hardcore-Country mit jauchzender Fiddle genauso ungeniert und überzeugend wie den Billy-

Joel-Klassiker. Angesichts dieser Erfolge versuchen die deutschen Abordnungen der Plattenkonzerne, erfolgreiche Country-Stars auch bei uns zu etablieren. Halten sich die Erfolge mit Garth noch in Grenzen, übernahm europaweit Hillbilly Billy-Ray Cyrus das Kommando. Sein Rebellen-Outfit entzückt die Europa-Kids mehr als die familienfreundliche Verpackung von Mr. Brooks. Cyrus' Up-Tempo-Song "Achy Breaky Heart" landete sogar in den deutschen Top Ten.

Neben den beiden Solo-Künstlern bürgt eine etablierte US-Gruppe für sympathischen Country-Rock. Die neue CD von Restless Heart ("Big Iron Horses") birgt einen melodisch-dynamischen Zehnerpack mit Selfmade-Songs und läßt nicht den kleinsten Funken Disharmonie aufkommen.



## Konsolensound auf CD

enn Ihr Euch andauernd über den Preis aktueller Pop-CDs ärgert, geht Euch jetzt der Hut endgültig hoch: Seit kurzem hat der CWM-Versand die Musik erfolgreicher japanischer Videospiele wieder im Programm. Bis zu 70 Mark müßt Ihr für die Raritäten berappen - dafür gibt's dann aber Alben, die sich regelmäßig in den japanischen Charts plazieren. Im Angebot sind von Band oder Synthesizer eingespielte Themen der Vorlage (sogenannte "Arrangements") und die von einem Orchester arrangierten Klänge. Letztere werden nur selten aufgenommen, dafür kümmern sich ausgezeichnete Ensembles um die klangliche Interpretation der Musikthemen: Der Soundtrack zu Dragon Quest 4 (39 Mark) wurde vom weltbekannten London Philharmonic Orchestra eingespielt, während die Tokyo'er Symphonie Konamis Gradius 3 (weltweit vergriffen) in

Szene setzte.In Sachen Band-Arrangements und Synthesizer-Musik ist die SST-Band bekannt: Die Hardrocktruppe spielte bislang nur Songs zu Sega-Spielen ein, hat aber vor kurzem ihre erste Eigenproduktion "Blind Spot" aufgenommen - überdurchschnittlich ist das Album leider nicht. Der Newcomer '92 war Capcoms Soundhexer Alfy Lyra, auf dessen Kosten das Street-Fighter-2-Image-Album geht: Zu jedem Kämpfer ertönt ein peppiges Arrangement plus Medley der Endgegner-Songs. Allesamt gut vertont und für Street-Fighter-2-Fans unverzichtbar. An Konamis Xexex-CD sollten sich alle Freunde psychedelischer Musik halten. Die Scheibe mit Synthie-Arrangements zum hierzulande unbekannten Edelballerspiel Xexex nimmt's locker mit dem neumodischen Disco-Gemurkse auf - technisch voll auf der Höhe und imposant instrumentiert.

Titel	Bemerkung	Wertung		
Alpha Mission 2	Original Neo-Geo	empfehlenswert		
Celtic Moon	Orchester-Arrangements	empfehlenswert		
Dragon Quest 4	Orchester-Arrangements	hervorragend		
Last Resort & Fatal Fury	Original Neo-Geo	empfehlenswert		
Sa-Ga	Original Game-Boy	für Fans		
Street Fighter 2	Pop-Arrangements	empfehlenswert		

## AMIGA-FANS AUFGEPASST! MIT DIESEN BÜCHERN KOMMT IHR DURCH JEDES SPIEL!

Ihr braucht: brandneue Spiele für den Amiga? Tips&Tricks für die bekann-<sub>esten</sub> Amiga-Spiele? Eine witzigundierte Einführung in Euren Imiga? Dann brancht Ihr: die Amiga-Bücher von Markt & Technik! Hier steht alles drin, was einen Amiga-Fan glücklich macht Seite für Seite - Byte für Byte!



Bernhard Schmidt Amiga-Spiele '93 Die bekanntesten und aktuellen Amiga-Spiele im Überblick. Sie werden nach einem einheitlichen Schema beschrieben: Spiel-Idee und Story, Bedienung des Spiels (sehr nützlich bei englischen Hand-

buchern), technische Tips (Installation, Speichernucnern), technische Tips (Installation, Speicherbedarf), Tips und Tricks (Levelcodes, Cheats und Karten). Auch die neuesten Amiga-CDTV-Spiele Stehen im Rush

stehen im Buch. ca. 550 5euen ISBN 3-87791-381-4 ca. DM 39,ca. 330 Seiten

Amiga-Spielesammlung Band 1 Amiga-spietesammung panu 1 Spiele-Spaß im 6er-Pack für den Amiga. Bernhard Schmidt Spiele-Spak im oer-rack iur den Aunga.

PowerBlast: Außerirdische greifen an. MagicPuzzle: Stückwerk für Tüftler. Magicruzzie: Suickwerk iur ruiuer.

RoughCastle: Jump & Run für Hirnschmalz.

Advant. Valaban.

- Kouguoasue, sump o nun an
   MoveIT: Kästchen rangieren.
- MagicRub: Der legendare Zauberwürfel.
- BrainStorm: Mastermind stand Pate. bramstorm: mastermun stand rate.
  1992, 68 Seiten, inkl. 2 Disketten
  188N 3-87791-225-7 DM 49,\*



Amiga-spielesammiung Band 2 Und es gibt wieder 6 Spiele für noch mehr Amiga-Amiga-Spielesammlung Band 2 Bernhard Schmidt Und es gint wieder o spiele für noch mehr Amig run: Jumping Jack und Digit sind Jump'n run-Spiele für Joystick-Akrobaten mit Denkerstin. Spiele für Joystick-Aktodaten mit Benkersum.
Zwei Klassiker wie Reversi und die Tetris-Version LWEI KIASSIKER WIE KEVERSI UND DIE IETURN IST WAS für 4-SEG dürfen nicht fehlen. THE TURN IST WAS für Knobelasse übrigens mit Level-Editor, Diesen Level Editor gibt's auch bei Cul de Sac, einem

ca. 100 Seiten, inkl. 2 Disketten Kisten-Schiebe-Spiel. ISBN 3-87791-379-2 DM 49,\*



Klops & Lücke: Die Amiga-Detektive Ein Mitmachbuch für alle Kids, die ihren Amiga kennenlernen wollen. Klops & Lücke sind auf Verfolgungsjagd, und der Leser begleitet sie dabei. Bei ihrer Jagd nach

den Unbekannten benutzen sie Detektivprogramme, die auf einer Diskette mitgeliefert werden. Am Ende wissen sie, wie der Amiga funktioniert und was man außer Spielen noch alles damit machen kann. nber oppeten noen anes damie me 1992, 227 Seiten, inkl. Diskette | ISBN 3-877**91-254**-0 DM 39,80



Bernhard Schmidt Die bekanntesten und aktuellen me vekannessen und akwene. Amiga-Spiele im Überblick. Sie werden nach einem einheitlichen Wernen nach einen einnerannen Schema beschrieben: Spiel-Idee und Story, Bedienung des Spiels (sehr

nutzhen bei englischen Handbuchern), technische Tips (Installation, Speicherbedarf), Tips und Tricks (Levelcodes, Amica CDWL Handra), Angl. Air remografia, Amica CDWL nützlich bei englischen Handbüchern), Karten). Auch die neuesten Amiga-CDTV-

Spiele stehen im Buch. ISBN 3-87791-287-7 DM 39, 1992, 336 Seiten

\* unverbindliche Preisempfehlung





#### DAS ERFOLGS-PROGRAMM FÜR IHR PROGRAMM!

Dies ist nur ein kleiner Ausschnitt aus dem neuen Gesamtprogramm des Markt&Technik-Verlags: Mehr als 500 Problemlösungen zu Hard- und Software warten auf Sie-jetzt bei Ihrem Buchhändler, im PC-Fachhandel und in den Computer-Abteilungen der Warenhäuser!

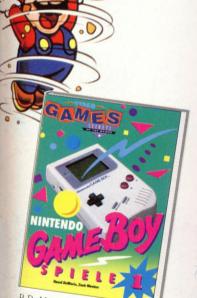


Bevor Ihr mit dem Game Boy, dem Mega-Drive oder dem Wing Commander voll wegtaucht in die irrsten Spiele, holt Euch erst die Bücher dafür! Wollt Ihr: Paßwörter, spezielle Techniken, Schummeltricks, neue Strategien oder Schritt-für-Schritt-Anleitungen?

Egal was Ihr wollt, das richtige Buch für Eure Spiele muß her:

Erst dann werdet Ihr alles wissen - es wird kein

# Geheimnis mehr für Euch geben...!



R.DeMaria/Z.Meston Game Boy Band 1

Ein Buch, das Euch tiefer in Eure Lieblings-Game-Boy-Spiele führt, als Ihr jemals wart oder kommen wolltet! Alles, wirklich alles, über: Batman, Bubble Ghost, Bugs Bunny Crazy Castle, Castlevania: The Adventure, Cosmo-Tank, Double Dragon, Duck Tales, Skate or Die, SolarStriker, Spider-Man, Super Mario Land und weitere 15 Spiele im Detail.

1992, 278 Seiten ISBN 3-877**91-357**-1 DM 29,- R.DeMaria/Z.Meston/A.Locker Die Geheimnisse der Mega-Drive-Spiele Ein Power-Play-Buch, das 47 Mega-Drive-Spiele beschreibt. Kurztips und

kleine Cheats fehlen ebenso wenig wie die Entschärfung kniffliger Stellen. Karten, Bilder und Skizzen erleichtern den Durchblick und garantieren maximalen Spielespaß. Z.B. bei: Sonic the Hedgehog, Shining in the Darkness, Might & Magic, Klax, Shadow Dancer und viele,

viele andere. 1992, 269 Seiten ISBN 3-87791-306-7 DM 29,

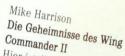


R.DeMaria/Z.Meston Game Boy Band 2

NINTENDO

The secrets of the Games: Blades of Steel, Bubble Bobble, Burai Fighter Deluxe, Castlevania II: Belmont's Revenge, Double Dragon I, Dr. Mario, Kung-Fu Master, Mega Man in Dr. Wily's Revenge, RoboCop, Skate or Die: Tour de Trash, Terminator 2: Judgment Day. And many, many more... 1992, ca. 250 Seiten

ISBN 3-877**91-358**-X DM 29,-



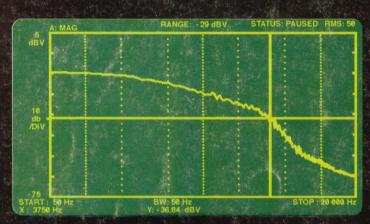
Hier ist die Übersetzung des amerikanischen Erfolgsbuches mit den vielen guten Ratschlägen. Geboten werden Karten von den großen Einsätzen, grafische Hinweise, taktische Manöver aus den Denkfabriken der Herstellerfirma Origin. 1992, ca. 280 Seiten ISBN 3-877**91-359**-8 DM 29,-



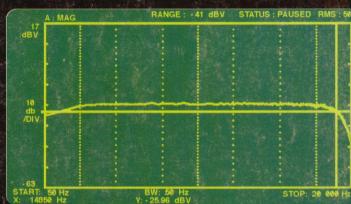
Holt Euch das Buch zu Eurem Spiel - jetzt im Handel!



# HiFi-Stereo-Sound



Herkömmliche Soundkarte: 13 kHz Sampling: fehlende Höhen, überhöhte Bässe



ATI STEREO-F/X: 44 kHz Sampling: Linearer HiFi-Frequenzverlauf

## Das Magazin für HIFi und Mus

Für uns getestet im Audio-Magazin Labo

## zum Mono-Preis

Jetzt mal ehrlich: Würden Sie heutzutage noch eine Mono-Anlage kaufen?



#### **WinDAT Digital Audio Transport**

Oder würden Sie sich mit der Klangqualität eines Kofferradios zufrieden geben? Ehrlich gesagt, wir auch nicht.



NEU: VGA + Stereo auf dem Fernseher

#### STEREO-F/X

Digitaler Stereo-Sound in HiFi-Qualität. Außerdem im Lieferumfang: WinDAT und DOS-DAT: Digital Audio Transport-Software für Aufnahme, Wiedergabe und Editieren.

Und mit dem Stereo-Effekt-Generator klingen selbst Mono-Games im räumlichen Quasi-Stereo-Sound.

- 2 x 4 Watt Stereo-Ausgang
- MIDI kompatibel (Box optional)
- Treiber für Windows und DOS
- 44 kHz Mono, 22 kHz Stereo ADC
- Eingang f
  ür Micro und CD-Player
- 11 Voice FM-Synthesizer
- Joystick-Port, Dual Speed
- Schalterlose Installation per Software
- AdLib + Sound Blaster kompatibel
- 5 Jahre Garantie
- DM 299,-\*

#### VGASTEREO-F/X

Die neue Multimedia Karte. STEREO-F/X, WONDER XL Super-VGA und Anschluß an Fernseher mit SCART-RGB Eingang auf einer Karte.

CODE (COlor Depth Enhancement) ermöglicht die Darstellung photorealistischer Bilder mit effektiv 262.144 Farben

wie STEREO-F/X, zusätzlich

- 16 Bit VESA Super VGA
- 72 Hz flimmerfrei
- 800x600, 32.768 Farben
- 1024x768: 256 Farben
- CODE für 262.144 Farbeffekt
- 400 DPI Maus + Mausport
- MIDI-Box In/Out/Through
- MIDI Sequencer Plus Jr.
- Fernsehanschluß an SCART-RGB
- DM 595,-\* 512KB DM 695,-\* 1MB



DM 299,



ATI Technologies Rosenkavalierplatz 15 8000 München 81

8000 München 81 Tel: 089/92 88 01 - 0 Fax: 089/92 88 01 - 0

ATI-Distributoren:

Deutschland: Access Computer 089/42 00 6-0 Fax: -110 Macrotron 089/42 08 0, Fax 42 36 79 Merisel 0 81 42/41 80 Fax: 38 90 Österreich: Macrotron 0222/40 81 54 3-0 Fax -50 Merisel 0222/61 69 79-7 Fax -720 Schweiz: CPA 056/84 95 00 Fax 83 42 04